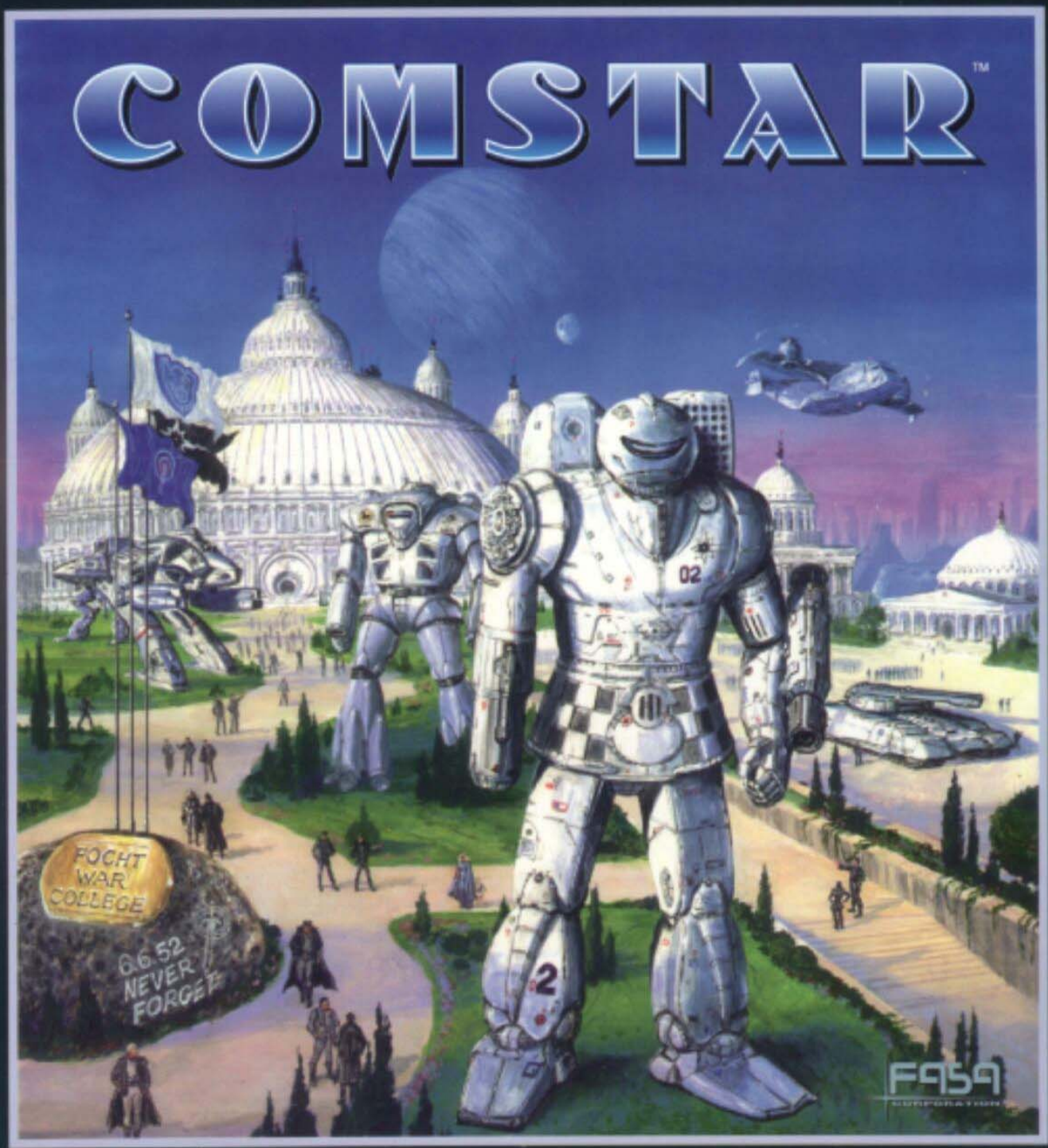
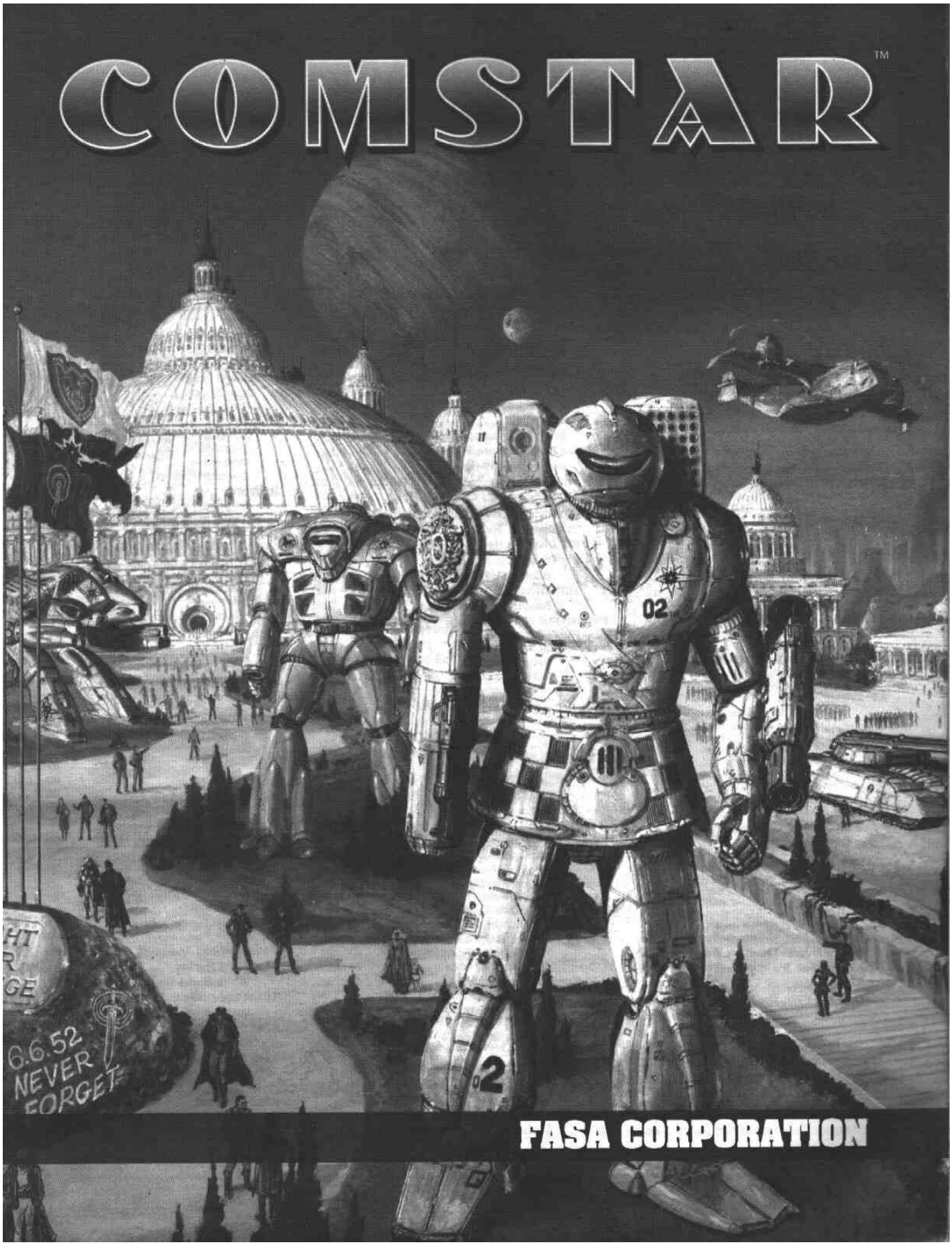
1714

BATTLETECH

FIELD MANUAL

COMSTAR™




COMSTAR™
6.6.52
NEVER
FORGET
FASA CORPORATION

СОДЕРЖАНИЕ

ГОЛОС СОПРОТИВЛЕНИЯ 4
ВВЕДЕНИЕ 5
ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ КОМСТАРА И СОЗЛ ... 7
КОМГВАРДИЯ И МИЛИЦИЯ СЛОВА БЛЕЙКА .. 8
Структура подразделения 8
Состав 8
Подразделения БэтлМехов 8
Аэрокосмические части 9
Бронемашины 9
Пехотные части 9
Звания в КомСтаре 10
Военный Прецентор 10
Прецептор 10
Полупрецептор (только для КомГвардии) ... 10
Адепт 10
Аколит 10
Обозначения родов войск и старшинства .. 10
КОМГВАРДИЯ 11
История 11
Теневые игры 11
В центре бури 11
Новый отсчёт 12
Метод кнута и пряника 12
Эпоха Империй 13
Война с Кланами 14
Тайные влияния 14
Организация и процедуры 15
Командная структура и оперативное развёртывание ... 15
Подготовка 15
Схемы раскрасок 17
Униформы, знаки отличия и убранства .. 17
Парадная униформа 17
Полевая униформа 17
Робы 17
Знаки отличия 17
Убранства 18
Важные персоны КомГвардии 18
Военный прецептор, принц Виктор Штайнер-Дэвион ... 18
Бывший военный прецептор Анастасиус Фохт .. 19
1-я Армия V-каппа: Сокрушители Медведей ... 20
2-я Армия V-мю: Железные воины .. 22
3-я Армия V-лямбда: Изумрудные сокольничьи 24
4-я Армия V-йота: Защитники чести .. 26
5-я Армия V-омикрон: Альпинисты .. 28
6-я Армия V-каппа: Мрачное неповиновение .. 30
7-я Армия V-йота: Тёмный вал 32
8-я Армия V-пи: Крайнее неповиновение 34
9-я Армия V-лямбда: Сброд 36
10-я Армия V-ню: Красный Легион 38
11-я Армия V-эта: Благородные ... 40
12-я Армия V-бета: Щит и меч 42
Флот WarShip'ов 44
«СЛОВО БЛЕЙКА» 45
Исторические сведения 45
Реформация и отделение 45
С Гибсона на Терру 45
Недавние события 46
Организация и командование 46
Командная структура 46
Академии и подготовка 48
Королевский военный колледж «Сэндхёрст» ... 48
Военная академия Марса 48
Военная академия Афроса 48
Униформы и награды 49
Парадная униформа 49
Полевая униформа 50
Награды и убранства 50
Схемы раскраски 50
Лидеры милиции 50
Военный прецептор Камерон Сент-Джеймс .. 50
Военно-космический прецептор Грегори Цвик .. 50
1-й Дивизион: Истинная преданность IV-бета ... 51
2-й Дивизион: Упорное сопротивление IV-гамма .. 52
3-й Дивизион: Чистые помыслы и деяния IV-мю ... 53
4-й Дивизион: Смелейшие Блейка IV-йота 54
5-й Дивизион: Избранные IV-эта ... 55
6-й Дивизион: Истинно верующие IV-тета .. 56
7-й Дивизион: Прославленные IV-йота .. 57
8-й Дивизион: Перст судьбы IV-каппа ... 58
9-й Дивизион: Слепящий свет III-гамма ... 59
10-й Дивизион: Метеоры III-бета ... 60
СВОБОДНАЯ РАСАЛХАГСКАЯ РЕСПУБЛИКА 61
Истоки и история 61
Свобода и её потеря 61
Помощь лиранцев и восстание 62
Независимость и война 62
Приход Кланов 62
Прерванный вздох 62
Появление КомСтара 63
Новый лидер 63
Структура в целом 63
Ведомства КунгсАрме 63
Командная цепочка 64
Структура подразделения 64
Звания и знаки их отличия 65
Униформы и убранства 66
Парадная униформа 66
МехВоины 66
Аэрокосмические пилоты 66
Традиционные войска 66
Военно-космические экипажи 67
Награды КунгсАрме 67
Цветовые схемы 67
Воспитание нового поколения 67
Академия им. Тиры Мираборг 67
Подготовительное учреждение «Фриет» 68
Знаменитости КунгсАрме 68
Овербефёлхаваре Кристиан Мансдоттир ... 68
Генерал Нильс Расмуссен 68
Генерал Тор Мираборг 68
3-й Драконий: Взбешённые Волками 69
2-й Освободительный: Сила с ростом 70
3-й Гусарский: Неиспытанные ветераны 71
2-й Каваллери: Мастера скрытности 72
4-й Каваллери: Враги сами себе 73
1-й Тирский: Являющиеся фениксы 74
СИЛЫ ОБОРОНЫ ЗВЁЗДНОЙ ЛИГИ 75
Командная цепочка СОЗЛ 75
Войска членов-государств 76
Новые СОЗЛ 76
Структура СОЗЛ 76
Подразделения Мехов 77
Аэрокосмические части 77
Бронемашины 77
Пехотные части 78
Вербовка и подготовка 78
Военный колледж Фохта 78
Звания и знаки отличия 79
Структура званий 79
Таблица эквивалентов званий 81
Награды 82
Медаль Звёздной Лиги «За отвагу» .. 82
Медаль «За доблесть» 82
«Колесо МакКенны» 83
Ленты за кампании 83
Униформы 83
Парадная униформа 83
Сухопутная повседнеаная униформы ... 83
Флотская повседневная униформы ... 83
«ЛЁГКАЯ КАВАЛЕРИЯ ЭРИДАНА» .. 84
История 84
Всадники 84
Узурпатор и гибель Пристяжной ... 84
В пучине хаоса 85
Орёл и Конь 85
Дни одиночества 85
Конь в синеве 86
Возвращение Бронсона 86
Последняя капля 86
Конь и Солнце 87
4-я Наследная Война 87
Годы затишья 88
Кланы 88
Звёздная Лига 89
Возрождение 89
Традиции 89
Боевой штандарт 89
19-й Ударный полк 89
День Исхода 90
Организация 90
Униформа, знаки отличия и звания .. 90
Подготовка 90
Известные личности 90
Генерал-лейтенант Эдвин Амис ... 90
Полковник Сандра Барклай 90
Полковник Чарльз Антонеску 91
Полковник Эвелина Айхер 91
Полковник Пол Кальвин 91
Командный и транспортный дивизион ... 92
71-я Лёгкий кавалерийский: Полк «Белая лошадка» 93
151-я Лёгкий кавалерийский: Полк «Тёмная лошадка» .. 94
21-й ударный полк: Четверо всадников ... 95
19-й кавалерийский полк: Конь-Феникс 96
КОРОЛЕВСКИЙ ПОЛК «ЧЁРНЫЙ ДОЗОР» ... 97
История 97
Упадок славы 98
Пакт 98
Возрождение «Чёрного дозора» ... 98
Законное место 98
Униформы и знаки отличия 98
Подготовка 98
Знаменитые личности 99
Полковник Нейл Кэмпбелл 99
Майор Аннетта МакГенри 99
Королевский полк «Чёрный дозор» 100
1-й КОРОЛЕВСКИЙ ПОЛК БЭТЛМЕХОВ ... 101
История 101
Подготовка 101
Набор 101
Традиции 101
Подготовка 98
Знаменитые личности 102
Полковник Эндрю Редбёрн 102
1-й Королевский полк БэтлМехов («Львы Моргана») ... 103

КЛАН НОВА КОТА.....104
Основатели 104
Филлип Дрюммон.....104
Анна Росс.....105
Гибель Рая.....105
Появление Сандры Росс.....106
Перерождение Нова Кота.....106
Пути видения.....107
Конфликт с Ягуаром.....107
Возвращение Дрюммона.....107
Золотой Век.....107
Операция Возрождение.....108
Будущие пути.....108
Когти Кота.....109
Структура подразделения.....109
Подразделения Мехов.....109
Аэрокосмические части.....109
Бронемашины.....109
Пехотные части.....110
Военно-космические войска.....110
Командная структура.....110
Хан.....110
Командир Галактики/Звёздный Адмирал...110
Звёздный Полковник/Звёздный Коммодор..111
Звёздный Капитан.....111
Звёздный Командир.....111
Командир Точки.....111
Воин.....111
Военная практика.....111
Подготовка.....111
Униформы и знаки отличия.....112
Полевая и парадная униформы....112
Церемониальная униформа.....112
Знаки отличия.....112
Схемы раскраски.....113
Обычаи и ритуалы Клана.....113
Вениры.....113
Обряд видения.....113
Великая Куча-мала Хранителя Клятвы...113
Хроника битв.....113
Ритуал сражения.....113
День Возвращения домой.....114
Знаменитые воины.....115
Хан Сентин Уэст.....115
саХан Карл Девали.....115
Связанный Минору.....115
Галактика Альфа: Победа над заблуждением...116
Галактика Дельта: Пути видения.117
Галактика Сигма: Духовное видение..118
Галактика Тау: Новый Путь.....119
Временная Галактика Кси.....120
Временная Галактика Омикрон....121
Временная Галактика Хи.....122
Временная Галактика Омега.....123
Временная Галактика Зета.....124
ТАБЛИЦА ОРГАНИЗАЦИИ И ОБОРУДОВАНИЯ..125
ПРАВИЛА.....130
Таблицы выбора юнитов.....130
Способности формирований.....135
Использование правил скрытых юнитов..135
Превышение способностей и преимуществ...135
Перехват Инициативы.....135
Движение за картой.....135
Опрокидывание противника.....135
Списки команд для BattleForce2....136
Рейтинг оборудования.....136
КомГвардия.....136
Милиция «Слова Блейка».....141
Свободная Расалхагская республика....142
«Лёгкая Кавалерия Эридана».....142
Королевский полк «Чёрный дозор» 143
1-й Королевский полк БэтлМехов.143
Клан Нова Кота.....143
Подготовка.....144
Адаптивный бронекостюм ОЧИСТИТЕЛЬ..147
Новое оборудование.....149
Улучшенный С3-компьютер.....149
Улучшенная ПУ Narc.....150
Варианты БэтлМехов.....152
TSN-1C *Tessen*.....152
VQR-2A *Vanquisher*.....154
Фрегат класса *Данте/Dante*.....156

СОЗДАТЕЛИ

Описание
Рэндалл Н. Биллс (Клан Нова Кота, «Лёгкая Кавалерия Эридана», 1-й Королевский полк БэтлМехов, Королевский "Чёрный Дозор)
Дэн "Flake" Гренделл (КунгсАрм СРР, Слово Блейка)
Крис Хартфорд (КомГвардия, Введения)

Разработка проекта
Рэндалл Н. Биллс
Брайен Нистул

Редакторы проекта
Шэрон Тёрнер Мулхивилл
Диана Пайрон-Джелман
Роберт Бойл
Райен Райс
Янис А. Руан-Роперс

Разработчик линии BattleTech
Брайен Нистул

Редакционный штат
Главный редактор
Донна Ипполито
Управляющий редактор
Шэрон Тёрнер Мулхивилл
Помощник редактора
Роберт Бойл
Редакторская правка
Райен Райс

Производственный штат
Главный художник
Джим Нельсон
Цветные секции
Дуг Александер
Джон Брайдгрум
Зак Плучински
Иллюстрация обложки
Дуг Чеффи
Разработка обложки
Джон Брайдгрум
Иллюстрации
Том Бакса
Дуг Чеффи
Марк Гиббонс
Дес Хэнли
Кевин Лонг
Уильям О'Коннер
Пол Филлипс
Мэтью Плог
Кристина Валд
Лостон Уоллэйс
Графическая разработка
Джон Брайдгрум

Штат перевода
Переводчик
Ярослав "Duke" Ненашев
Редактор
Константин "Sir_Peter" Морозов

Специальная благодарность от переводчика:
Всем московским фанатам Вселенной **BattleTech** - благодаря именно вам все поклонники этой игры могут ею наслаждаться.

Отдельное спасибо
Рэндалл Н. Биллс благодарит… Свою жену Тару и сына Брина, постоянно позволявших проводить много времени за написанием этих историй, и *Flake*'а за преодоление дополнительных расстояний.
Дэн Гренделл благодарит… Своих родителей, Эрика и Кэти Гренделл, за постоянное подталкивание.
Крис Хартфорд благодарит… Пита, Энди и особенно Клайва, кто, несмотря на мои частые жалобы, постоянно следили за LAN и почтовой системой – это позволило мне писать книгу с двумя ребятами, находившимися за четверть окружности земного шара от меня, и *Flake*'у за генерацию всех Уровней 3.
Авторы все вместе особенно благодарны… Брайену Нистулу, *вновь* позволившему нам парить во вселенной BattleTech и спустившего нам с рук некоторые наши упущения; Майку Стакполу, Лорену Коулмену ии Кристоффферу «Bones» Троссену – они все заложили идею этого Полевого Руководства; Пэтти и Дэйву Петтиту из Game Depot города Темпа, Аризона, за их многолетнюю поддержку.

Признательности
Авторы выражают свою признательность следующим писателям, чей материал был использован в значительном объёме в этой книге:
Шэрон Тёрнер-Мулхивилл, Диане Пайрон-Джелман, Блэйну Парду, Бою Ф. Петерсену мл., Джиму Муссеру, Сэму Льюису, Крису Хасси, Джеффри Лэйтону, Лорену Коулмену, Майклу Стакполу, Томасу Грессману.

BATTLETECH®, 'MECH®, BATTLEMECH® и MECHWARRIOR® являются зарегистрированными торговыми марками корпорации FASA.
BATTLETECH FIELD MANUAL: COMSTAR™ является торговой маркой корпорации FASA. Copyright® 1999 FASA Corporation. Все права зарегистрированы. Отпечатано в России.

Опубликовано корпорацией FASA • 1100 W. Cermak Road • Suite B305 • Chicago, IL 60608

Корпорация FASA доступна на America OnLine (E-mail - FASAInfo (общая информация, Shadowrun, BattleTech) или FASA Art (комментарии по изображениям)) в разделе Online Gaming (пароль "Gaming"). Через Интернет используйте <AOL Account Name>@AOL.COM, но пожалуйста, без листинга или серверной подписки. Спасибо!

ГОЛОС СОПРОТИВЛЕНИЯ

Выглянув в окно бело мраморного здания, бывшего его командным пунктом, Трент Ариан поморщился. Несмотря на умеренные широты, лето в этой части Терры могло быть неприятно прохладным, по крайней мере в сравнении с его родной планетой Ото. Однако наибольшее беспокойство доставляла постоянная мелкая изморось. Тем не менее погода соответствовала времени – девятой годовщине смерти примаса Миндо Уотерли от рук Анастасиуса Фохта.

Большинство членов «Слова Блейка» соблюдали в этот день своего рода ритуал, но по распоряжению военного прецентора милиции «Слова Блейка» и военного правителя Терры он должен был присутствовать на официальной памятной службе, а Ариан ненавидел подобные “почетные” обязанности. Тем не менее суборбитальный полет на Хилтон Хед даст ему время поработать с бумагами, а прогноз обещал теплую погоду и чистое небо. Возблагодарим Блейка за эти маленькие удовольствия.

Взглянув на часы, он вошел в холл, чтобы отыскать прецентора Мулванери (своего представителя со времён возвращения в 58 году), но она уже ждала его, облачённая в форму. Он ухмыльнулся. «Ты везде пролезешь, Сью».

«Ты же знаешь как я *люблю* этот город, - возразила она. – Такая прелестная погода и *такая* прикрывающая».

Он едва удержался от смеха. Это была старинная игра между ними. По правде сказать, этот город был кошмарным местом для сражения, но из-за того, что он был главным политическим и финансовым центром, было больше смысла расположиться здесь, чем за ним, в Сандхерсте, который находился в любом случае всего 20 минутах лёта на вертолёте.

«История, Сью, история», - сказал он. – «Эта маленькая островная нация некогда правила половиной мира. А это было до железных кораблей, и уж тем более задолго до самолётов и всяких там спутников». Все это располагалось довольно далеко от базы Блейна и Сент-Джеймса в Женеве. Он был солдатом, а не политиком, и хотя он понимал необходимость маневрирования – и выполнял свой долг, – он холодно относился к их играм за власть. *Нам нужен примас*, не в первый раз подумал он с тех пор, как он, компромиссный кандидат, стал правителем Терры. *Кто-то, кто займет это место и остановит стычки и братоубийственную войну. Всё-таки лучше, чтобы после сегодняшнего тет-а-тет остаться в живых*.

Охранники окружили Ариана и Мулванери со всех сторон, пока они шли к большим дубовым дверям. После двух лет охоты комгвардейское движение сопротивления всё ещё оставалось основной проблемой, а в последние несколько месяцев их активность возросла. Военные сооружения забросали бомбами, а администраторы-блейкисты были убиты. На Ариана самого два раза покушались, однако ни одна из этих попыток не имела ни единого шанса на успех. Однако необходимо быть начеку, и в дополнении к обычным мерам безопасности он заменил обычный наземный автомобиль моделью, которая могла – как заявляли – выдержать огонь автопушки. *Однако я не намерен проверять это*, подумал он.

Быстро спустившись по ступенькам - телохранители были как всегда бдительны - оба офицера оказались под защитой задней части машины. Человек с простым вкусом, Ариан находил, что машина была слишком роскошна, но ему приходилось использовать ее. *Однако все равно можно и наслаждаться ей*, подумал он.

Как только команда охранения заняла свои места в передней кабине, машине начала медленно двигаться, сопровождаемая по бокам мотоциклами. Когда они выехали на

трехполосный бульвар, Мулванери наклонилась вперед: “Выпьем?”

«Ты плохо на меня влияешь, но не оставляешь мне выбора», сказал Ариан. – «Хотя это и не марка «Гленгаррский Черный» Тень улыбки коснулась его губ. Он вздохнул и откинулся на кожаное сиденье, но улыбка исчезла с лица его помощницы, когда она открыла бар. Они оба разинули рты, когда увидели записку внутри. Длиной всего в одну строку, его содержание было предельно понятным. Через долю секунды после прочтения машина превратилась в разрастающийся шар огня и шрапнели.

ВВЕДЕНИЕ

Кому: Первому Лорду Теодору Курите, Имперский город, Люсьен.
От: Военного прецентора/Главнокомандующего Виктора Штайнера-Дэвиона, Военный колледж им. Фохта, Токкайдо
Тема: Рапорт о боеготовности

Теодор,

Когда я принял предложение совета стать во главе Сил Обороны Звёздной Лиги на последней ноябрьской сессии на Таркаде, я знал, что столкнусь с серьёзной задачей. Я был назначен на должность командующего сил Звездной Лиги для предоставления рапорта, подобного тому, который вы получили от ОВСД 4-мя годами ранее. В то же самое время мои люди в КомСтаре закончили похожий отчет по войскам КомГвардии, как это сделали наши союзники и в Свободной Расалхагской республике. Сейчас эти отчёты полностью готовы, и я прикрепил их для вашего рассмотрения.

Материалы по «Слову Блейка», которые вы передали в прошлом месяце, были неожиданным добавлением к информационным документам. Я могу только верить в то, что они попытаются продемонстрировать свою склонность к сотрудничеству со Звездной Лигой в надежде получить представительство на совете, в качестве полноправных членов или как наблюдателей на подобие КомСтара. Мои разведчики пытались проверить информацию, и не смотря на то, что они смогли подтвердить только малую часть данных, они не нашли ничего, что могло поставить под сомнение достоверность рапорта. Однако, многое из этого заставило меня насторожиться.

Вопреки их кажущемуся дружелюбию, я не доверяю ни Уильяму Блейну, ни Камерону Сент-Джеймсу. Вначале я отнес это на счет антипатии между КомСтаром и «Словом Блейка» – наши войска погибали в марке Хаос, а они постоянно задерживали наши сообщения, вставляя туда слова, приписываемые Джерому Блейку, – но есть кое-какие не соответствия. Мы считаем, что они шифруют сообщения, но еще не подобрали ключ к шифру. Однако сейчас я не могу постоянно следить за этим. Может быть, это связано и со скоростью их расширения. Моя разведка уверена, что увеличение их оперативной мощи до 10 дивизионов - это самое большее, чего они могут достичь за 4 года, даже учитывая отступников из КомГвардии и великодушие Томаса Марика. Разве только если они нашли потерянное сокровище Амариса. Я уверен, что они должны быть близки к банкротству, что может являться ещё одним мотивом их нынешнего сближения со Звездной Лигой.

Теперь насчет темы сближения - позиция войск Нова Котов представляет собой интересную проблему. Я знаю, что их Тумен столкнулся с вашими военными, и формирование префектуры Ирес кажется мне лучшим решением, что делает вашего сына посредником между нами. Все же я бы посоветовал Вам отнестись с осторожностью к договорам, заключаемым с Нова Котами. Их владения находятся в вашей юрисдикции как координатора, но Биккон Уинтерс уверяет меня в том, что они прежде всего преданы Звездной Лиге и Первому Лорду, а не Синдикату. Как следствие, я ожидаю много неприятностей, когда должность Первого Лорда перейдет к другому. То, чего нет в документах, но стало понятно мне во время моей беседы с Уинтерс, - это то, что не все Нова Коты уверены в том, что их лидеры были правы, выступив на стороне СОЗЛ во время операции «Бульдог» и на Охотнице. Эти «упрямцы» (для которых это слово лучшее) начали собираться на континенте Ирeса Элмина и могут, оставшись без присмотра, серьёзно угрожать вашим интересам.

***** Передача изменена *****
“Я ищу правду в мудрости Блейка.”
***** Изменение закончено *****

Расалхаг также представляет собой интересную проблему. Со времени Вторжения они доверили свою защиту КомСтару, их недавняя воинственность настораживает и может стать источником неприятностей и для Звездной Лиги, и для КомСтара. Я вижу, как их новый принц настаивает на выводе иностранных войск, но вряд ли они смогут устоять против Кланов без помощи - особенно против Призрачного Медведя, - учитывая ситуацию с Рагнаром. Не смогут они устоять и против войск Катрин и, смею сказать, ваших собственных. Если мы не будем осторожны, мы сможем получить на руки еще одну проблему – будет такое время, что миры Св.Ива покажутся нам прогулкой на пикник.

Теперь насчет моей личной маленькой войны с Сун-Цу. Использование им союзных войск для развязывания кровавой войны с народом Кэндайс не добавило ему популярности, и людей уже терзают сомнения в необходимости СОЗЛ. Люди интересуются, не станем ли мы ничем более, чем инструментом в руках Первого Лорда для создания преимущества лишь для его народа, а не всей Звёздной Лиги. Что касается Св.Ива, я не совсем уверен, что необходимо сделать для стабилизации положения. История показывает, что такие семейные дрязги – Св.Ив суверенная нация, поэтому это не гражданская война, и не важно, что при этом говорят Сун-Цу и Катерина, – всегда были особо жестоки, и я ожидаю, что ситуация скорее ухудшится, чем улучшится.

У меня в этой области есть 2 дивизиона КомГвардии плюс некоторые наиболее преданные солдаты СОЗЛ, но это все, что я могу выставить без созыва совета для голосования, что поставит меня в щекотливое положение. Даже с одним голосом Катерины ситуация может развиваться по плохому сценарию. Несмотря на события, имевшие место ранее, Катерина, Сун-Цу и Томас формируют один блок, а Вы с Кэндайс - другой. Возможно, Мансдоттир будет на нашей стороне, с тех пор как он настроен в получении независимости, но недавно он был в офисе и я не хотел бы опираться на него, что вело бы нас в тупик, давая КомСтару право решающего голоса. Единственный другой путь, который приходит на ум, это разбить альянс Сун-Цу или реструктурировать совет. На самом деле это может быть сделано одновременно, но это в свою очередь требует голосов всех существующих членов совета. Как вы знаете, я отчасти превысил свои полномочия в этом регионе, и я должен уменьшить активность, пока это не пошатнуло мою позицию.

Мое предложение таково: позволить Магистрату Канопус иметь независимое представительств в совете, но поставить условие об их участии в конфликте с Договором Св.Ива. Это дает Сун-Цу еще одного союзника в совете, но это может быть исправлено добавлением Нова Котов, чьи симпатии на стороне Синдиката. Катерина не будет рада этому, т.к. это создаст прецедент, который может позволить Моргану Келлу или Фелану получить право голоса - в конце концов Арк-Ройяльский Защитный Кордон независим так же, как и префектура Ирес, - но Сун-Цу нужен голос Канопуса, т.к. он более безопасен, чем Катерина или Томас.

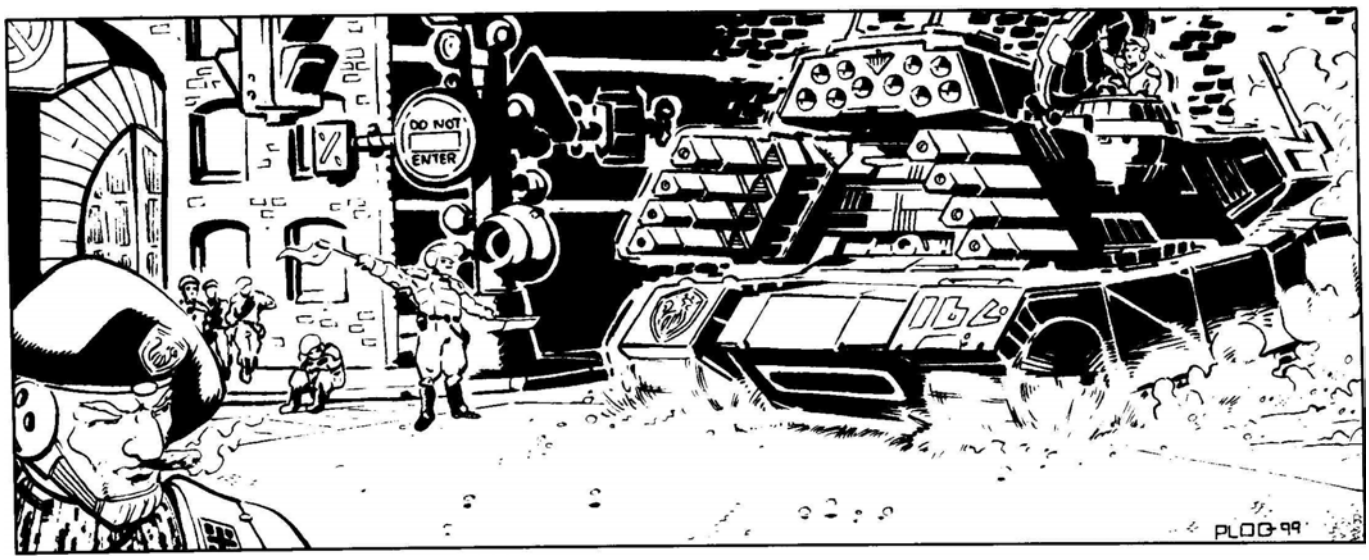
В любом случае я заканчиваю. Я и так зашел дальше, чем намеревался.

С уважением,

Военный прецентор
Виктор Штайнер-Дэвион
Главнокомандующий СОЗЛ

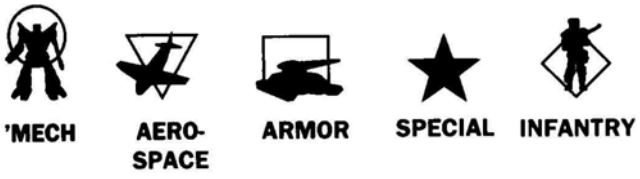
24 апреля 3062 г.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ КОМСТАРА И СОЗЛ



Следующие секции описывают военную историю и современное положение подразделений, которые относятся к Звёздной Лиге, КомСтару, «Слову Блейка» и Свободной Расалхагской республике. Сюда включены обычаи, выдающиеся командиры, мощь подразделений и подробности относительно их отношений с другими группами. Организационные стандарты варьируются от подразделения к подразделению, но все войска объединены соответствующим вступительным материалом. Например, войска Нова Котов имеют введение, отражающее их клановское происхождение и структуру, а, например, милиция «Слова Блейка» и КомГвардия, т.к. имеют общие корни, имеют общую вступительную часть.

Каждый тип подразделения обозначается одним из следующих символов, но надо отметить, что у «Лёгкой Кавалерии Эридана», Нова Котов, КомГвардии и «Слова Блейка» доминируют смешанные войска, поэтому данные символы обозначают доминирующий вид войск в подразделении.



Описание подразделения содержит подробности об их размере и качестве, а также о степени преданности политическому руководству.

Рейтинг качества подразделения является оценкой его общего мастерства и боевого опыта, определяемых обзором прошлых его свершений и ожиданиями, основанными на их текущей оснащённости и наличия персонала. Как ожидается, подразделения с наивысшим рейтингом качества могут лучше справиться с задачей, чем те, чей рейтинг ниже, хотя специфические условия и могут изменить исход сражения и поэтому эти оценки не являются окончательными. Стандартными уровнями подготовки являются Новички, Регуляры, Ветераны и Элита. Подразделения с качеством «Новички» отличаются тем, что преимущественно состоят из новых рекрутов или неопытных солдат. Такие подразделения зачастую являются подготовительными подразделениями или же им не хватает боевого опыта. Регулярные подразделения состоят из солдат со средними способностями – компетентных солдат, имеющих некоторый боевой опыт – и формируют основу войсковых подразделений Внутренней Сферы. Однако в Клане Нова Котов такие подразделения считаются ниже среднего уровня. Ветеранские подразделения включают в себя войска, выжившие в многочисленных столкновениях, и таким образом знакомые с требованиями ведения современной войны. Такие подразделения считаются хорошими во Внутренней Сфере, хотя у Нова Котов они и считаются нормой. Элитные подразделения состоят из наиболее подготовленных, опытных и осведомленных солдат и высоко ценятся.

Рейтинг преданности определяется в разных подразделениях по-разному. В Клане Нова Котов это определяет отношение к членству Клана в СОЗЛ, варьируясь от фанатичной поддержки до “сомнительного” голоса меньшинства, которое противится любым отношениям с Внутренней Сферой. В КомГвардии рейтинг преданности более общий, отражая отношения и подразделения, и командира к новому военному прецентору и преданность КомСтару и реформам Анастасиуса Фохта и Шарилар Мори. Соответственно, в «Слове Блейка» он показывает преданность военному прецентору Сент-Джеймсу и делу Блейка, хотя постоянные ссоры между фракциями делают подобную оценку весьма субъективной. В случае Свободной Расалхагской республики и СОЗЛ рейтинг преданности отражает силу их верности выборному принцу-регенту и Первому Лорду соответственно.

КОМГВАРДИЯ И МИЛИЦИЯ «СЛОВА БЛЕЙКА»

До 3052 года КомГвардия и милиция «Слова Блейка» были единой организацией – вооружёнными силами КомСтара, которые сыграли решающую роль в остановке Кланов на Токкайдо. Однако раскол в КомСтаре, который последовал после прихода на пост примаса Шарилар Мори, разделил Гвардию КомСтара и милицию (также известную как КомГвардия). В то время, как большинство воинов оставались верны новому примасу и военному прецентору, многие отправились в изгнание в Лигу Свободных Миров и за последующие годы сформировали на Гибсоне милицию «Слова Блейка». Понятно, что структура званий и организация этих двух подразделений очень близки, и эта секция раскрывает основные принципы, а представления о командной структуре даны в соответствующих разделах. Пожалуйста, учтите, что хотя обе группы называют себя КомСтар, это обозначение будет использоваться в следующем материале для замены неуклюжего выражения “КомГвардия и милиция «Слова Блейка»”.

СТРУКТУРА ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Организационная структура войск КомСтара отличается от принятой в Звездной Лиге системы копий, рот, батальонов и т.д., вместо этого используется шестиричная система, которая дает большую гибкость при развёртывании. И КомГвардия, и милиция «Слова Блейка» используют смешанные войска, для которых эта система подходит идеально.

Наименьшее формирование - это формирование Уровня I, которое состоит из отдельного БэтлМеха, истребителя, танка или пехотного отделения. Такие подразделения являются кирпичиками, из которых состоят войска КомСтара. Следующее формирование – формирование Уровня II – состоит из 6-и единиц Уровня I и поэтому приблизительно является аналогом усиленного копья, или полуротой. Во многих случаях формирования Уровня II состоят из боевых единиц одинакового типа (к примеру, из БэтлМехов), но на этом уровне также возможны и комбинированные группы.

Следующее формирование – формирование Уровня III – состоит из 6-и единиц Уровня II и поэтому это комстаровский эквивалент батальона; зачастую это формирование указывается именно этим словом. Обычно почти все формирования Уровня III являются комбинированными формированиями. Формирования Уровня III обычно являются крупнейшими формированиями, действующими совместно на регулярной основе.

Формирования Уровня IV, известные как дивизионы, содержат 6 формирований Уровня III, что делают их эквивалентными двум полкам СОЗЛ. Дивизионы – крупнейшие постоянные формирования, и образуют основу административной сети. КомГвардия также использует крупные формирования – формирования Уровня 5, или армии, - которые состоят из 4-6 дивизионов (официально - 6). Хотя в основном это административные единицы, формирования Уровня 5 могут формировать полевое командование, что и было продемонстрировано на Токкайдо. В настоящее время неизвестно, организует ли милиция «Слова Блейка» свои войска в армии.

ОБЫЧНАЯ СТРУКТУРА ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ КОМСТАРА

Уровень	Размер
Уровень I	1 единица (Мех, машина, истребитель, 28 человек, 4 бронепехотинца)
Уровень II	6 единиц
Уровень III (батальон)	36 единиц
Уровень IV (дивизион)	216 единиц
Уровень V (армия)	864-1,296 единиц

СОСТАВ

Каждое подразделение КомСтара является комбинированным войском и использует буквы греческого алфавита для указания соотношения количества Мехов, бронетанковых и пехотных частей, из которых оно состоит (аэрокосмические части более-менее постоянны). Буквы ближе к началу алфавита указывают на большую долю Мехов в данных подразделениях, предназначенных для наступательных операций, в то время как буквы ближе к концу алфавита говорят о высоком содержании бронетехники и пехоты в этих подразделениях, предназначенных для гарнизонной службы, а также боёв в городских условиях. Вышеприведённая таблица, данная для дивизионных формирований (Уровень IV), содержит приблизительную информацию о численности подразделений помельче, входящих в комстаровские формирования (срез дан по числу формирований Уровня I). Некоторые формирования – наиболее известен этим комгвардейский 472-й дивизион (Галактика «Захватчик») - не подчиняются этой схеме.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ БЭТЛМЕХОВ

Исторически войска КомСтара использовали БэтлМехов времён Звёздной Лиги, но из-за тяжёлых потерь на Токкайдо, урона при расколе и захвата Терры «Словом Блейка» потребовалось значительное перевооружение. Если раньше доминировали модели *Mercury*, *Guillotine* и *Thug*, то сейчас стало всё больше появляться моделей Наследных Государств. Как и следовало ожидать, «Слово Блейка» предпочитает использовать модели Лиги Свободных Миров вроде *Jackal*, *Hammer* и даже *Perseus*, хотя также используют и те производственные мощности, которые обеспечивают выпуск моделей вроде *Toyama*, *Grand Crusader* и *Initiate*. КомГвардия также использует множество моделей Внутренней Сферы: *O-Bakemono* и *Avatar*, выпускаемых Синдикатом, в также совместные разработки вроде *Beowulf*, *Viking* и *Helios* (первые две машины – вместе с расалхагской КунгсАрме, а последняя – с Договором Св.Ива). Однако потеря Терры в 3058 году перевела производственные конвейеры, выпускавшие модели вроде *Excalibur* и *Shoolist* в руки «Слова Блейка».

ТАБЛИЦА ПРИБЛИЗИТЕЛЬНОГО СОСТАВА КОМСТАРОВСКОГО ФОРМИРОВАНИЯ «ДИВИЗИОН»				
	БэтлМехи	Бронемашины	Пехота	Аэрокосмические части
Альфа	164	4	9	39
Бета	158	6	13	39
Гамма	151	9	17	39
Дельта	144	11	22	39
Эпсилон	138	13	26	39
Зета	132	15	30	39
Эта	125	17	35	39
Тета	119	19	39	39
Йота	112	22	43	39
Каппа	105	24	48	39
Лямбда	99	26	52	39
Мю	93	28	56	39
Ню	87	30	60	39
Кси	80	32	65	39
Омикрон	73	35	69	39
Пи	67	37	73	39
Ро	60	39	78	39
Сигма	54	41	82	39
Тау	48	43	86	39
Ипсилон	41	45	91	39
Фи	34	48	95	39
Хи	28	50	99	39
Пси	21	52	104	39
Омега	15	54	108	39

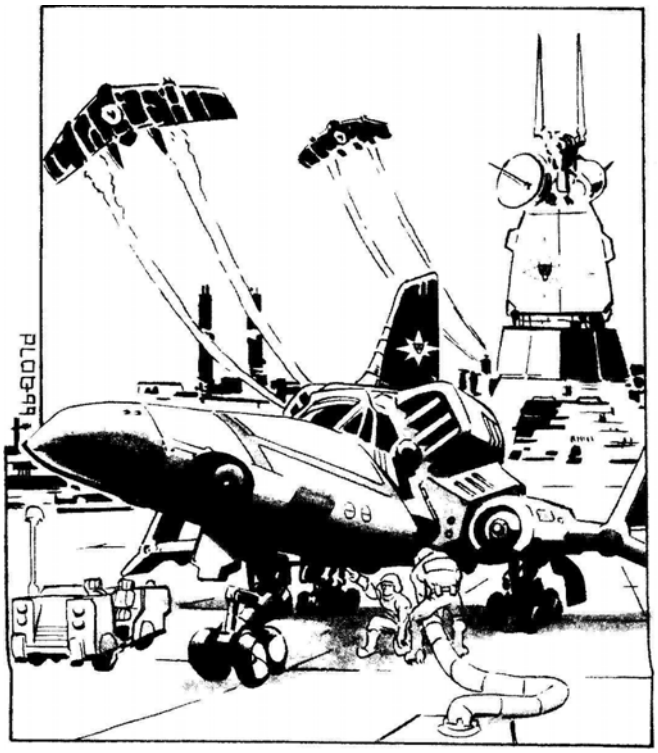
Подразделение БэтлМехов Уровня I состоит из одного БэтлМеха.

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

Кроме тех, которые выделены для эскорта кораблей (обычно это формирования Уровня II), войска КомСтара добавляют аэрокосмические части в большинство формирований начальных Уровней. При незначительных потерях (по сравнению с потерями наземных войск) наиболее распространёнными остаются модели Звездной Лиги вроде *Gotha*, *Rogue* и *Tomahawk*, хотя также применяются и другие модели (вроде *Stingray* и *Revier*). Разница между аэрокосмическими силами КомГвардии и милиции «Слова Блейка» очень небольшая. Хотя технически аэрокосмическая единица Уровня I состоит из одного истребителя, КомСтар следует стандартной военной доктрине и всегда использует истребители парами.

БРОНЕМАШИНЫ

В отличие от армий Наследных Государств, где им отводится вспомогательная роль, броневойска является составной частью войск КомСтара. Бронетанковые войска понесли большие потери на Токкайдо, что вынудило Наследные Государства разрабатывать модели вроде *Pegasus*, *Manticora* и *Demolisher*. Однако, не смотря на своё изгнание с Терры, в составе КомГвардии продолжают доминировать модели вроде *Gabriel*, *Nightshade* и *Burke*. В противоположность ей «Слово Блейка» использует относительно мало танков бывших СОЗЛ, заменив их моделями, наиболее распространенными в Лиге Свободных Миров, – вроде *Ontos* и *Galleon*.



ПЕХОТНЫЕ ЧАСТИ

Так же как и броневойска, пехотные части играют важную роль во фронтовых частях КомСтара, однако они используются в основном для обороны или городских боёв. Большая часть пехоты КомСтара механизирована, используя БМП или БТР для движения по полю боя, а прыжковая и «шагающая» пехота выполняют специальные задачи. И КомГвардия, и милиция «Слова Блейка» используют лёгкие энергокостюмы для отрядов коммандос и переходят к более широкому применению бронекостюмов. Хотя КомГвардия использует стандартные бронекостюмы Внутренней Сферы, милиция «Слова Блейка» использует небольшое количество костюмов *Лонгин* и *Ахилл*, производимых Лигой Свободных Миров, и недавно развернула новый тип: адаптивный бронекостюм *Очиститель*. Обычная пехотная единица Уровня I (взвод) состоит из 28 человек – меньшие формирования не применяются ни КомГвардией, ни милицией «Слова Блейка». Единица бронекостюмов Уровня I состоит из 4 солдат.

ЗВАНИЯ В КОМСТАРЕ

КомГвардия и милиция «Слова Блейка» используют схожую систему званий, с теми же обозначениями, указаниями старшинства и системой продвижения. Оба используют скудную трёхуровневую структуру званий (четырёхуровневую в случае КомГвардии) и дополнительный командный пост.

ВОЕННЫЙ ПРЕЦЕНТОР

И КомГвардия, и милиция «Слова Блейка» используют для обозначения главы своих вооружённых сил звание «военный прецентор». Военный прецентор служит посредником между приказами правительственных органов (примаса и Первого Круга в Комстара, Правящего Конклава – в «Слове Блейка»), выполняя их приказы и разрабатывая планы сражений. Он присматривает за главами обслуживающих родов войск (прецепторы, отвечающие за БэтлМехи, пехоту, броневойска и т.д.), а также за прецентором ROM и военно-космическими прецепторами. Нынешним военным прецентором КомГвардии является принц Виктор Штайнер-Дэвион, а военным прецентором «Слова Блейка» является Камерон Сент-Джеймс.

ПРЕЦЕНТОР

Прецепторы – старшие офицеры КомГвардии и милиции «Слова Блейка», выполняющие роль командиров крупных подразделений. В КомГвардии эти звания традиционно зарезервированы для подразделений Уровней IV и V, а “Слово Блейка” также использует это звание для командиров подразделений Уровня III. В милиции «Слова Блейка» младший прецентор, обычно командующий подразделением Уровня III, может быть назван полупрецентор, хотя их звание на самом деле «прецентор». Звание «прецентор» приблизительно равно полковнику или генерал-лейтенанту, хотя в версии «Слова Блейка» оно может соответствовать званию «майор».

ПОЛУПЕРЦЕНТОР (ТОЛЬКО ДЛЯ КОМГВАРДИИ)

Это неофициальное звание в КомСтаре до Реформации (см. первоначальное использование «Словом Блейка» званий «прецентор» и «адепт»). КомСтар формализовал звание «полупрецентор» с целью обеспечить более плавный переход между младшими и старшими уровнями командования. В КомГвардии полупрецепторы командуют подразделениями Уровня III (или - изредка – Уровня IV). Это звание в СОЗЛ примерно соответствует майору или полковнику.

АДЕПТ

Адепты формируют корпус младших офицеров войск КомСтара, командуя подразделениями Уровня II, а также рабочими командами и любыми подразделениями, выделенными для независимых операций. Они имеют начальную командную подготовку, их звание в СОЗЛ примерно соответствует капитанам и лейтенантам. В милиции «Слова Блейка» старшего адепта, назначенного для командования несколькими подразделениями Уровня II, могут называть полупрецентором, хотя на самом деле их звание «адепт».

ОБОЗНАЧЕНИЯ РОДОВ ВОЙСК

Обычные войска/ROM	
Эпсилон	МехВоин
Пи	Аэрокосмический пилот
Йота	Пехотинец
Кси	Член экипажа DropShip’a
Тета	Член экипажа/операций JumpShip’a/WarShip’a
Зета	Военный техник
Мю	Разведаналитик
Ро	Сбор разведданных
Лямбда	Член экипажа/пилот наземной машины
Другие	
Альфа	ГИГ-операции
Бета	Научный аналитик
Каппа	Медик
Дельта	Разведка (не обычные войска/ROM)
Гамма	Дипломат
Сигма	Связь с общественностью
Омега	Исследования
Эта	Образование/Инструктирование
Ню	Рекрутирование
Тау	Историк/архивист
Хи	Администрация
Фи	Управляющие офицеры финансирования/денег
Только в «Слове Блейка»	
Омикрон	Послушник (ROM)
Пси	Духовный просветитель (обычная армия)

АКОЛИТ

Звание «аколит» - наиболее распространённое в КомСтаре. Это звание включает в себя все воинские звания других войск, указывая на принципиальное старшинство и различие между рядовыми, капралами и сержантами.

ОБОЗНАЧЕНИЯ РОДОВ ВОЙСК И СТАРШИНСТВА

Все члены КомСтара имеют обозначение, состоящее из греческой буквы и римской цифры, указывающих на их род войск и сколько лет они носят текущее звание. Вышеприведённая таблица содержит обозначения всех родов войск, которые есть и в КомГвардии, и в «Слове Блейка», кроме обозначений «Омикрон» и «Пси», которые КомСтар после Реформации отменил. Римская цифра служит средством установления старшинства внутри званий, низшее значение равно I (1 год в текущем звании), высшее значение равно XXV (25 лет в текущем звании). После 25 лет человек автоматически повышается до следующего звания, а его старшинство становится равным I.

КОМГВАРДИЯ

Военный прецентор Штайнер-Дэвион,

Пожалуйста, прочтите присоединённый отчёт об истории, организации и составе КомГвардии, подготовленный по вашему требованию. Как вы увидите, наш орден не дремал последние 275 лет после того, как генерал Керенский и Совет Звёздной Лиги поручил Джерому Блейку выполнить важную миссию. Многие из этих событий неизвестны для тех, кто не состоит в нашем ордене, или же окутаны мистикой и дезинформацией. Как незаинтересованная сторона, вы понимаете необходимость сохранения нашей тайны ради нашего же выживания. Мстительный или жадный лорд Дома может разрушить КомСтар, и хотя не всегда наши действия «оправданы», они могут пойти на такое. Мы не просим прощения за некоторые из наших малоподходящих методов, но они рассматриваются в контексте событий и политики того времени. Поэтому мы добровольно расширили этот исторический обзор, не ограничиваясь лишь чисто военными достижениями, и включили события внутри КомСтара и Внутренней Сферы. В отличие от предыдущих работ, подтасованных агентами-блейкистами, мы уверены, что материал, представленный здесь, точен и беспристрастен. Мы надеемся, что это будет полезно и поучительно.

- Гудрун Сигурдсдоттир, полупрецентор IV-мю
- Вигго Грай, адепт XI-тау

19 апреля 3062 года

ИСТОРИЯ

Официально КомГвардия была сформирована после 4-й Наследной войны с целью предотвратить такие трагедии, какая произошла на Сарне, но вооружённые силы КомСтара на самом деле гораздо старше. Наследным Государствам было конфиденциально известно ещё с 2933 года о том, что КомСтар располагает небольшим войском, но даже эта дата ошибочна примерно на 150 лет. Вооружённые силы КомСтара на самом деле восходят к тем же истокам, что и Кланы.

ТЕНЕВЫЕ ИГРЫ

Мятеж Стефана Амариса уничтожил Терранскую Гегемонию и неумолимо сокрушил Звёздную Лигу. В 2780 году единственным соглашением того, что осталось от Совета Звёздной Лиги, было то, что Джером Блейк стал министром связи, присматривая за восстановлением ГИГ-сети, разрушенной войной, длившейся более 10 лет. Командующий армий Звёздной Лиги, Александр Керенский, увидел, что его солдаты становятся не более чем пешками в политических махинациях Великих Домов. Уже множество подразделений дезертировало в Дома. Керенский предложил альтернативу: Исход из Внутренней Сферы в поисках нового дома.

4/5 СОЗЛ присоединилось к генералу, а другие остались и продолжили свою службу во Внутренней Сфере. Некоторые из оставшихся подразделений встали на сторону Великих Домов, но большинство просто исчезло. Некоторые историки полагают, что они отправились во второй Исход или были уничтожены Керенским в тайной гражданской войне. Правда была более шокирующей.

До ухода из Внутренней Сферы Керенский уговорил большую часть этих подразделений – примерно 17 дивизионов и 14 независимых полков – встать на сторону Джерома Блейка, которого он знал ещё с войны против Амариса. Они помогали восстановительным усилиям Блейка, и Блейк – с практически абсолютной властью над связью во Внутренней Сфере – оказался способен скрыть их судьбу.

Министерство связи Блейка, переименованное в 2785 году в КомСтар, имело планы, идущие дальше простого восстановления сети связи во Внутренней Сфере. Блейк увидел, что Гегемония была беззащитна перед Великими Домами, которые всегда ведут себя как стервятники. Он предложил в качестве формального правительства Гегемонии КомСтар, но правящий орган КомСтара, Первый Круг, разделился во мнении по существу вопроса. Одни предлагали, чтобы КомСтар был более военизированной организацией, другие же вели разговоры о восстановлении Звёздной Лиги. В конце концов победило предвидение Блейка, и (как прелюдия к захвату власти) он стал предрасполагать Великие Дома к принятию нейтралитета КомСтара. Это было закреплено подписанием Коммуникационного протокола от 2787 года, хотя внезапное начало войны между Домами и вынудило его изменить свои планы. Вместо нацеливания на всю Терранскую Гегемонию, войска Блейка ограничились одной Террой.

25 июня 2788 года КомСтар отключил связь во Внутренней Сфере и начал операцию «Серебряный щит». В этой 72-часовой кампании 8 дивизионов, замаскированные под наёмников и возглавляемые генералом Лореном Хайесом, заняли военные и политические центры и победили небольшие военные подразделения, преданные Великим Домам. Они также расправились с угрозой, представляемой двумя бывшими дивизионами СОЗЛ, базировавшимися в Северной Америке, которые отказались признать за КомСтаром использование силы. КомСтар двинулся в сторону Новой Земли, местонахождения штаба Керенского, с целью разграбления этой планеты и вывоза все военные и технологические предметы; 11 июля эта задача была выполнена. Великим Домам было неприятно, что Джером Блейк «предал принцип» нейтралитета КомСтара, но, хотя каждый из них сам мечтал захватить Терру, никто не отважился бросить вызов КомСтару за право владения ею.

***** Передача изменена *****
“Удержание Терры даёт политическую легитимность, которая понадобится нам для будущего выживания. Это доставляет множество проблем, но мы должны перехватить инициативу и делать всё, чтобы приблизить великое предвидение. В поисках Правды всё благословенно. Победа будет за нами.”
***** Изменение закончено *****

В ЦЕНТРЕ БУРИ

После «Серебряного щита» КомСтар разбросал по всей Терре и законсервировал своё военное оборудование. Кое-какие вещи из этого оборудования были предоставлены ROM после его основания в 2811 году, но это было преимущественно оборудование для пехоты и машин.

Эмилио Трэвис использовал несколько Мехов и АКИ, когда искал «Племя Миннесоты», неизвестно откуда взявшееся войско, нанёсшее удар по границе Синдиката Драконов с Периферией, но после завершения этой неудачной миссии всё оборудование было возвращено на место.

Однако нужно отметить, что смерть Блейка в 2819 году грозила КомСтару принятием участия в Наследных войнах. Фракция внутри Первого Круга, возглавляемая Германом Швапсом, ополчилась на план нового примаса Конрада Тойямы продолжить политику нейтралитета нашего ордена. Они предложили прямое военное вмешательство в дела Наследных Государств для восстановления Терранской Гегемонии. Этому не суждено было осуществиться. При поддержке прецентора ROM Мишель Дюпре, Тойяма учинил «чистку», освободив таким образом орден от фракции, поддерживавшей войну, и любых нелояльных элементов. К концу этого процесса 20% ордена были убиты, заключены в перевоспитательные лагеря или пропали без вести. Хотя и критикуемые за такую безжалостность, действия Тойямы усилили нейтральную позицию КомСтара во Внутренней Сфере и поставили КомСтар на путь, в результате которого он стал религиозным орденом. Он также реструктурировал систему званий, сделав её близкой к монашескому обществу, и те Наследные Государства, которые думали, что нейтралитет КомСтара предназначен для запугивания, быстро разуверились в этой своей мысли.

В 2830 году Тойяма согласился позволить Жанетт Марик, присоединившейся к ордену в 2821 году, передать эти сведения её брату, капитан-генералу Чарльзу Марику. Это позволило ему извлечь огромную выгоду, но к 2836 году он стал подозревать о мотивах КомСтара и после того, как он убедился в существовании своего двойника, он атаковал и разрушил поселение КомСтара на Ориенте. Ответ КомСтара был быстрым и разрушительным: в Лиге на 18 месяцев отключили ГИГ-связь. Персонал КомСтара скрылся, а ROM и разведывательное агентство Лиги Свободных Миров – SAFE – вступили в скрытную войну. К ноябрю 2838 года Марику ничего не оставалось, кроме как отступиться, т.к. отсутствие связи и разведсведений разрушили попытки Лиги сопротивляться Содружеству Лиры и Конфедерации Капеллы. Этот конфликт, позднее ставший известным как «Война с КомСтаром», завершился чистой победой КомСтара.

Преемником Тойямы стал Реймонд Карпов, продолживший политику Тойямы и расширивший ROM. Далее, Карпов начал операцию «Плащаница», тайную программу покушений и терроризма для сохранения технологического преимущества КомСтара, не позволяя Наследным Государствам восстановить технологию, которую они утратили в апокалиптичных сражениях 1-й Наследной войны. К тому времени представление о нейтралитете КомСтара настолько укоренилось в сознании Великих Домов, что они были уверены, что в убийствах был виновен кто-то другой.

НОВЫЙ ОТСЧЁТ

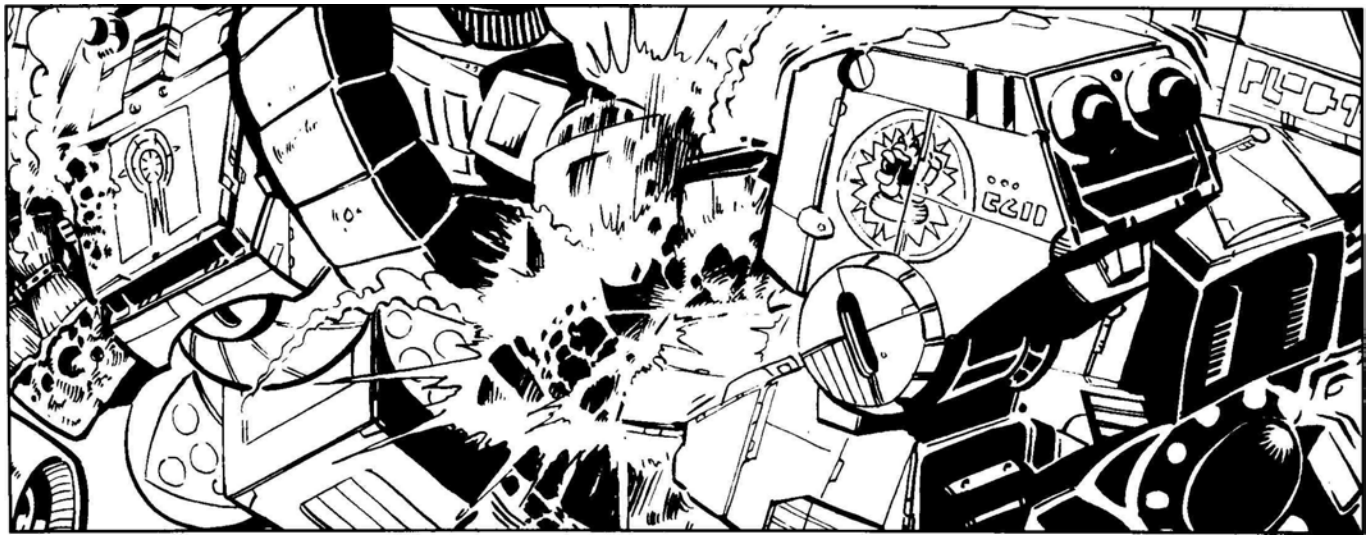
С приходом в 2901 году на пост примаса Дуйата Курстина для КомСтара началась новая эпоха. Всё более становясь параноиком, Курстин приказал начать «охоту на ведьм» внутри КомСтара, нацеленную на усиление его власти. Он зажёг гражданскую войну внутри ордена, и его оппоненты покинули Терру. Воспользовавшись контролем Первого Круга над ГИГ-станциями, мятежники, возглавляемые прецентором Грегори Хартфордом, наложили интердикт на саму Терру. Переместив свой штаб в бывшую столицу Звёздной Лиги, город Единство, Курстин запланировал нанесение контрудара: операцию «Окрылённый крестоносец». Примас нанял 3 полка наёмных солдат, предоставив в их распоряжение оборудование эпохи СОЗЛ, якобы для гарнизонной службы на Терре, но на самом деле с целью принести мятежникам войну. Однако к мятежникам стали стекаться толпы людей, предупредив их об опасности. Не желая видеть, как КомСтар открыто погружается в войну, Хартфорд приказал «спящему» агенту, известному лишь под именем Сабля, убить примаса. После гибели Курстина приготовления к операции «Окрылённый крестоносец» были прекращены, и в орден вернулся мир.

Однако рекрутирование наёмников стало прецедентом, который позволил в последующие 30 лет заключать множеству подразделений, обычно размером в батальон или мельче, контракты на защиту Терры и выполнять мелкомасштабные операции. Эти войска оказались особенно ценны в стычках между КомСтаром и Синдикатом Драконов в 2931 году. Нецесс Курита, сестра координатора Хугаи, обратилась к КомСтару с просьбой о членстве в этом ордене, просьба её была удовлетворена. Однако её брат был против и послал агентов службы внутренней безопасности в кровавый рейд, намереваясь «вернуть» сестру. Примас Холлингс Йорк понимала, что Синдикат перестанет уважать КомСтар, если они промолчат или попытаются наложить интердикт. Единственным подходящим решением было пригрозить военными действиями и думая, что так и придётся сделать, КомСтар заключил контракты с множеством наёмных подразделений. Однако подразделение «Бандерснатчер», которое заключило контракт с КомСтаром ещё раньше (хотя ROM позднее ошибочно преположило, что это подразделение было нанято во время этого кризиса), было использовано как дамоклов меч, угрожая нападением на столицу Синдиката, если требования КомСтара не будут удовлетворены. Хугаи, понимая всю опасность ситуации, отступился.

Примас Йорк использовала инцидент для подчёркивания необходимости КомСтара в вооружённой силе – и для защиты Терры, и для разбирательств таких инцидентов в будущем, и в 2933 году начали формировать Гвардию и милицию КомСтара. Первоначально пехотное войско силой почти в 8 полков, Гвардия в 2980-х гг. получила пилотов Мехов, и к 31-му веку была сформирована современная КомГвардия. КомСтар проинформировал Наследные Государства об этом и постарался убедить их в том, что предпринято лишь с «целью защиты». Далее, сформировав подразделение на основе «Бандерснатчер», удалось скрыть истинное происхождение материала, использованного при построении новой армии: это были те, которых оставили СОЗЛ. В то же самое время КомСтар вновь открыл Королевский военный колледж «Сандхёрст» (как «Святой орден «Сандхёрст») и начал программу реконструкции WarShip'ов СОЗЛ, спрятанных со времён Исхода. Было сконструировано множество новых кораблей, но увеличивающаяся стоимость и всё большие осложнения, связанные с сохранением занавеса секретности, вынудили в 2949 году прекратить эту программу.

МЕТОД КНУТА И ПРЯНИКА

В 2947 году, в связи с приходом на пост примаса Адрианны Симс, временно замедлило экспансию Гвардии и милиции КомСтара, т.к. сначала она воскресила ROM, позабытый и почти расформированный при Холлингс Йорк, а затем в 2960 году основала Исследовательский Корпус.



Однако её преемник, Йин Таками, хотел шире и чаще использовать силу, что показали его приказы 1-му дивизиону уничтожить остатки WarShip'а *Трипиц/Tirpitz* класса *Чёрный Лев/Black Lion*, чтобы они не попали в руки Таурианского Конкордата. Также Таками увеличил долю Мехов в Гвардии и милиции КомСтара, параллельно разработав менее удачные миссии «Плащаница II» - покушения на учёных Наследных Государств.

Следующая смена направления деятельности КомСтара произошла в 3004 году, когда финансируемые КомСтаром пиратские банды, ставшие причиной трений между Содружеством Лиры и Синдикатом Драконов, проигнорировали отдаваемые им приказы и осуществили свои собственные набеги. Переговоры с пиратами лишь ухудшили ситуацию, и когда бандиты ударили по ГИГ-зданиям на планетах Утрата (Lost) и Канал (Canal), Гвардия и милиция КомСтара приступили к действиям. Битва с пиратами, находившимися в почти 8 прыжках вглубь Периферии, длилась 3 дня. Несмотря на их численное превосходство, солдатам КомСтара не хватало опыта своих противников, и, хотя в конечном счёте, они победили, они потеряли огромное количество личного состава.

Несмотря на эту катастрофу, военная политика КомСтара в последующие несколько лет продолжилась в том же самом русле. Наиболее примечательным событием стали усилия по дестабилизации во время 4-й Наследной войны, – уничтожение ГИГ-станции Сарны, что стало для КомСтара предлогом для наложения интердикта на Федеративные Солнца и печальной судьбы рейда на НАИН. Никто не мог повлиять на завершение кампании Дома Дэвиона против Конфедерации Капеллы, хотя операция на Сарне и привела к необратимым последствиям, изменившим КомСтар и Внутреннюю Сферу. Указав на уязвимость ГИГ-станций и оговорив условия для выноса интердикта на связь, примас Миндо Уотерли убедила принца Ганса Дэвиона позволить солдатам КомСтара находиться на каждой ГИГ-станции, расположенной в Федеративных Солнцах. Спустя дюжины лет каждое из Наследных Государств подписало такое соглашение, что дало солдатам КомГвардии – так теперь переименовала Уотерли Гвардию и милицию КомСтара – базу на всех мирах Внутренней Сферы.

ЭПОХА ИМПЕРИЙ

Уотерли рассматривала пакт Штайнеров и Дэвионов как конец Внутренней Сферы. Огромный мощный блок, созданный этим союзом, уже показал свои зубы в 4-й Наследной войне, и дальнейшая их агрессия казалось делом решённым. Синдикат Драконов, давний враг обоих этих государств, представлял собой наиболее вероятную их цель, и поэтому Уотрели пошла на переговоры с *ганджи-но-канреем* Теодором Куритой. В обмен на разведывательный и военный материал (последнее оказалось очень полезным в победе Синдиката над союзом в войне 39 года) Синдикат признавал существование Свободной Расалхагской республики – создав буферное государство и избавившись от сепаратистских настроений во Внутренней Сфере одновременно. Несмотря на разлад между обеими сторонами – Синдикат отдал не все миры, которые обещал, а КомСтар отдал ОВСД Мехи и оборудование похуже, – они, кажется, были в основном удовлетворены результатами сделки.

Однако Дом Дэвиона понял, что Синдикат Драконов получил некоторую информацию, которым располагал только КомСтар, и развернул широкую операцию против оперативников КомСтара. Длившаяся почти 10 лет, дэвионовская операция «Вспышка» стала самой жестокой и кровавой тайной войной, стоившей жизни многим людям с обеих сторон. Хотя КомГвардия в первые месяцы этого конфликта оставалась под оперативным командованием ROM, «Акт о реорганизации» от 3035 года перевёл ROM под контроль КомГвардии. Хотя против персонала КомГвардии осуществлялись некоторые дэвионовские операции, это убедило в нейтралитете вооружённые силы ордена. Без этой перемены в командовании КомСтар и Федеративные Солнца вероятнее всего оказались бы втянутыми в полномасштабную войну.

Новый военный прецентор, опытный бывший генерал по имени Анастасиус Фохт, введённый в орден Теодором Куритой, реорганизовал подразделения и начал подготовительные программы. Он также поощрял Гвардию выполнять гуманитарную роль, оказывая помощь при бедствиях и помогая давать отпор пиратам. Образ КомГвардии как «рыцарей на белом коне» был главной победой в отношениях с общественностью, приведшей к массовому пополнению личного состава.

ВОЙНЫ С КЛАНАМИ

Корабль Исследовательского Корпуса *«Исходящий свет»* неожиданно привёл к возвращению потомков Керенского, когда в 3048 году обнаружил один из их родных миров. КомСтар летом 3049 года узнал о появлении захватчиков, и в конце концов отправил к ним военного прецентора как посланника. Обе стороны достигли следующего соглашения: Кланы не будут вмешиваться в наши операции, а КомСтар будет заниматься администрированием на захваченных ими территориях как нейтральная сторона. С точки зрения Наследных Государств КомСтар, сотрудничая с захватчиками, стал коллаборационистом, хотя орден и стремился всего лишь сохранить свой нейтралитет. Однако на самом деле КомСтар предоставлял Кланам информацию во Внутренней Сфере, но в конце 3051 года этому сотрудничеству наступил неожиданный конец, когда примас и военный прецентор узнали о конечной цели Кланов – Терре.

Ни одна из сторон не хотела, чтобы Терра была распахана сражениями, и они согласились провести договорное сражение на расалхагском мире Токкайдо. Если победят Кланы, КомСтар отдаст им Терру и станет их административной ветвью. Если же победит КомСтар, Кланы должны будут присотановить своё вторжение на 15 лет. Все до последнего подразделения КомСтара – примерно 22 дивизиона (эквивалент 144 комбинированных полков) – были развёрнуты на Токкайдо, встретившись в бою с 25 Галактиками Кланов. Став крупнейшим сражением со времён освобождения Терры Керенским, Битва за Токкайдо длилась 21 день и с немыслимыми потерями завершилось победой КомСтара. 40% солдат было убито в сражениях, огромное число было ранено. Даже сейчас, спустя десятилетие, КомГвардия располагает силой, равной лишь 60% той силы, которая была на Токкайдо. Тем не менее КомСтар одержал победу, и Кланы приостановили Вторжение.

Однако примас Миндо Уотерли не полностью доверяла военному прецентору и, параллельно с Битвой за Токкайдо, начала свою собственную операцию – операцию «Скорпион». Нацеленная на то чтобы поставить и Кланы, и Внутреннюю Сферу на колени, наложив интердикт на их связь, эта операция завершилась полным крахом, а военному прецентору ничего не оставалось, кроме как убрать примаса. Однако это привело к расколу в ордене, в результате которого образовалось «Слово Блейка», сбежавшее на Гибсон, в Лигу Свободных Миров. К блейкистам перешли многие офицеры и солдаты, ещё больше ослабив мощь КомГвардии, позволив мятежникам создать свои собственные войска. Однако по сравнению с потерями на Токкайдо это было мелко и, что сильно огорчило КомГвардию в последствии, было проигнорировано.

ТАЙНЫЕ ВЛИЯНИЯ

В феврале 3058 года «Слово Блейка» нанесло удар по Терре, тайными путями доставив туда солдат и затем, при помощи саботажа и покушений, обезвредила местный гарнизон. Т.к. Кланы рассматривались большей угрозой, военный прецентор в то время решил не осуществлять встречное нападение. Вместо этого он послал войска КомСтара для блокирования проникновения Нефритовых Соколов 3058 года, когда Хан Марта Прайд повела свои войска в сердце Альянса Лиры, чтобы доказать жизнеспособность своего Клана. По иронии судьбы, нападение Прайд вызвало созыв на Таркаде в ноябре 3058 года Уиттингской конференции, целью которой было положить конец угрозе со стороны Кланов. Это было осуществлено посредством операций «Бульдог» и «Змея», приведших к уничтожению Клана Дымчатого Ягуара и изменению клановской политики в сторону прекращения Вторжения. Вдобавок восстановление участниками конференции Звёздной Лиги стало основным психологическим оружием против Кланов; как победитель на Токкайдо, военный прецентор Анастасиус Фохт был логичным выбором на пост главы военных операций, и поэтому он стал де-факто главой возрождённых Сил Обороны Звёздной Лиги.

Войска КомСтара принимали участие в обеих операциях, будучи вторым по величине контингентом войск в операции «Бульдог», они помогали изгонять Дымчатых Ягуаров из Синдиката Драконов, а также предоставили в распоряжение миссии «Змея» солдат и WarShip'ы, благодаря чему эта операция имела ошеломляющий успех. Помимо уничтожения Ягуаров, после сражения на Стране Мечты клановский Великий Совет также формально согласился положить конец Вторжению. Несколько подпортило общее впечатление то, что войска КомСтара проиграли свой бой, хотя они и столкнулись с упорным противником – Нефритовыми Соколами Марты Прайд.

Командующим операции «Бульдог» был принц Виктор Штайнер-Дэвион, и он, вместе с Фохтом, повёл на Охотницу подкрепление. Но за время его долгого отсутствия его сестра, Катерина, захватила трон Федеративного Содружества. Однако принц Виктор был уважаемым командиром, и когда военный прецентор на ноябрьской конференции Звёздной Лиги 3061 года принял решение уйти в отставку, он назвал своим преемником принца Виктора. Далее – новый Первый Лорд, Теодор Курита, назначил Штайнера-Дэвиона главнокомандующим СОЗЛ, поставив его во главе двух военных сил.

Однако это «пополнение ордена со стороны» стало причиной недовольства в КомГвардии, множество ушло в отставку или переметнулось к «Слову Блейка», где они сформировали фракцию «Экспатрианты». Хотя в 3052 году никто не ожидал такого масштаба событий, переходы в стан врага стали причиной множества проблем – ведь блейкисты получали таким образом ресурсы и информацию. Возможно, наиболее серьёзным инцидентом было предательство военно-космических верфей, расположенных на Титане, переметнувшихся на сторону блейкистов. Несмотря на это, оставшиеся войска КомГвардии превосходно справляются со своей работой – и с традиционными своими ролями, и в качестве миротворцев в споре между Капеллой и Св.Ивом.

ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОЦЕДУРЫ

Из всех войск Внутренней Сферы организация КомГвардии – самая необычная, но зато и самая практичная. Хотя используется оборудование эпохи Звёздной Лиги, структура КомГвардии утрясалась последние 129 лет с целью упрощения разукрупнения и развёртывания войск.

КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА И ОПЕРАТИВНОЕ РАЗВЁРТЫВАНИЕ

Подобно большинству других войск, КомСтар использует пирамидальную командную структуру, исходящую из политического и военного штаба. Во главе пирамиды находится военный прецентор, подотчётный лишь примасу и Первому Кругу, он служит главнокомандующим вооружённых сил КомСтара, включая и ROM. Ниже военного прецентора находятся главы 6-и родов войск, это прецепторы как минимум с 10-летним опытом в соответствующей области. Главные из них – прецентор войск Мехов Катерина Луарка, прецентор броневойск Анна Гесики, прецентор пехотных войск Сальвадор Париш и прецентор военно-космических войск Алаин Березик. Однако эти старшие прецепторы – кроме прецентора Березика – практически не участвуют в каждодневных операциях; вместо этого они наблюдают за снабжением, пополнением личного состава и подготовкой в соответствующей им области. Березик, ветеран экспедиционного корпуса «Змея», предпочитает командовать с мостика WarShip'а класса *Камерон/Cameron «Невидимая правда»*. Также за каждодневными операциями своих подчинённых наблюдают главы и двух других «родов войск» - прецентор ROM Виктория Парддо и директор Исследовательских Служб Падрайг О'Бхаойл.

За военными операциями во Внутренней Сфере наблюдают 12 армейских командиров в звании прецентор, хотя раскол и восстановление Звёздной Лиги и осложнили обстановку. До клановского Вторжения и раскола КомСтар разделил Внутреннюю Сферу на 12 военных театров, соответствующих расположению по часовой стрелке, каждому из них выделили по военному подразделению – армии (Уровень V). Однако изгнание нашего ордена из Лиги Свободных Миров и необходимость защиты границы с Кланами, а также гуманитарная помощь в марке Хаос, привели эту чёткую систему в беспорядок. Ситуация обостряется и относительной слабостью КомГвардии. До Токкайдо каждая армия состояла из 6 дивизионов, имеющих достаточно солдат для выполнения всех требований военных театров. Однако после Токкайдо КомГвардия располагает лишь 50-ю дивизионами, что уменьшило число дивизионов в армии до 4-х (кроме 4-й армии, в которой по-прежнему 6 дивизионов), а это – в свою очередь – сделало развёртывания войск (особенно вокруг клановской оккупационной зоны) весьма проблематичным. В бывших 6-м и 7-м военных театрах никаких войск нет – солдаты, до этого назначенные в эти регионы, были переброшены для укрепления границ с Нефритовыми Соколами и Призрачными Медведями. Границы 5-го и 8-го военных театров были деформированы с целью выравнивания с изменённым развёртыванием войск.

Крупнейшие развёртываемые подразделения – это дивизионы, приблизительным аналогом которых служат 2 комбинированных полка. Однако в отличие от полков войск Домов, дивизионы редко развёртываются целиком – вместо этого их разбрасывают по мирам группами, и они служат «региональными» войсками. Размер этих регионов меняется в очень широких пределах – всё зависит от политической ситуации и постоянства. Например, 366-й дивизион базируется в марке Хаос, но имеет подразделения Уровня III, развёрнутые на Нанкине, Цюрихе, Капопле, Акамаре и Арботисе, а 207-й дивизион – в Альянсе Лиры, и имеет подразделения Уровня II, разбросанные примерно по 20 мирам. А вот, например, 278-й дивизион остаётся на Токкайдо полностью, готовый защищать этот мир от агрессии любого из оставшихся Кланов вторжения. Командуют дивизионами прецепторы (или, изредка, полупрецепторы).

Подразделения Уровня III, прямые аналоги батальонов (кроме использования комбинированных сил), являются наиболее распространёнными частями, развёртываемыми в областях с высоким риском вроде границы с Кланами. Они являются полностью самостоятельными военными частями, обеспеченные аэрокосмической и материально-технической поддержкой. Однако на мирах с пониженным риском обычно развёртываются подразделения Уровня II, аналоги полурот или усиленных копий. И, хотя формированиями Уровня III чаще всего командуют офицеры в звании «полупрецентор», обоими типами подразделений могут командовать адепты.

ПОДГОТОВКА

До 3058 года большинство персонала КомГвардии проходило подготовку на Терре, в Королевском военном колледже «Сэндхёрст», или – раньше – в повторно открытом Военном колледже Марса. Некоторые воины были взяты из школ Великих Домов или из существующих военных подразделений, но по причинам безопасности множество таких воинов строго контролируется. Потеря системы Терры изолировала КомГвардию от подготовительных полигонов, вынудив её опираться на вторичные полигоны.

ОРГАНИЗАЦИЯ И ЭКВИВАЛЕНТЫ ЗВАНИЙ КОМГВАРДИИ

Уровень	Размер	Звание в КомГвардии	Эквивалент в СОЗЛ
Уровень I	1 единица (Мех и т.д.)	Аколит или адепт	Солдат
Уровень II	6 единиц	Адепт	Лейтенант
Уровень III	36 единиц	Адепт или полупрецентор	Майор
Уровень IV	216 единиц	Полупрецентор или прецентор	Генерал-лейтенант
Уровень V	864-1,296 единиц	Прецентор	Генерал
КомГвардия	Переменный	Военный прецентор	Главнокомандующий

Наиболее важными среди них были подготовительные полигоны на Токкайдо, но начальная подготовка проходила в других местах. Были планы по открытию новой школы - Военного колледжа им. Фохта, но до того времени, как она открылась (осень 3060 года), КомГвардия делала ставку на благосклонность академий нескольких Домов.

***** Передача изменена *****
"Ищите свои собственные, другие пути, дающие выбор и полные опасностей. Они являются движущей силой, необходимой для достижения победы."
***** Изменение закончено *****

Подобно «Сэндхёрсту» и – до этого – Военной академии, Военный колледж им. Фохта обучает широкому диапазону боевых навыков, но в отличие от большинства школ Наследных Государств, она также учит взаимодействию и сотрудничеству между различными родами войск. Из-за утраты во время нападения «Слова Блейка» большей части преподавательского состава Военный колледж им. Фохта первое время испытывал большие трудности. Однако получив помощь от государств-членов Звёздной Лиги (эта школа – совместное предприятие с возрождённой Звёздной Лигой) стандарты школы стали быстро повышаться. Менее чем через 2 года после того, как были приняты первые слушатели, колледж уже завоевал репутацию своей глубокой и реалистичной программой. Колледж начал предлагать в этом году углубленные курсы – прежде всего это новая программа подготовки оружейного сержанта (Gunslinger), обучающая сражению «один на один», используемого Кланами.

СХЕМЫ РАСКРАСОК

В отличие от войск Домов, где большинство полков имеет специфическую схему раскраски, КомГвардия раскрашивает свои машины для официальных ситуаций просто белым цветом, а в бою использует соответствующий камуфляж.

УНИФОРМЫ, ЗНАКИ ОТЛИЧИЙ И УБРАНСТВА

Подобно всем военным Внутренней Сферы, КомГвардия использует несколько униформ, соответствующих званию, роду войск и обстоятельствам. Все виды форм практичны, сильно отличающиеся от той, которая использовалась в дореформенные годы, но легко отличимая от форм, используемых любыми другими военными.

ПАРАДНАЯ УНИФОРМА

В КомГвардии парадная униформа разбита на 2 группы: для младших офицеров и рядового состава (адепты и аколиты) и для старших офицеров (прецепторы и полупрецепторы).

Парадная униформа адептов и аколитов состоит из белых подогнанных брюк и безрукавки, сделанных из эластичного твила. Этот материал – водоупорный, защищающий от холода и перегрева, стойкий к износу и на разрыв. Обшлага и воротничок отделаны золотом, как и белая накидка с капюшоном. Завершает одеяние золотой пояс наподобие кушака и бело-золотые ботинки. На процессиях этот персонал носит декоративное копьё или пику.

Офицерская парадная форма более похожа на ту, которую носят обычные военные, она состоит из однотонных синих брюк и верха в стиле смокинга. Кроме воротничка, который отделан красным, верх отделан золотым, включая и широкие золотые обшлага. Этому одеянию придана также однотонная синяя накидка. Она также отделана золотом, как и её капюшон, длина накидки для прецепторов и полупрецепторов меняется, первые носят покороче. Так же меняется и их головной убор – прецепторы носят сине-чёрные береты, а полупрецепторы – зачастую находясь в полевых условиях – используют менее формальные кепи, защищающие шею носителя. Оба комплекта униформы имеют чёрные ботинки, чёрный пояс и саблю.

ПОЛЕВАЯ УНИФОРМА

В отличие от парадной униформы, вид полевой униформы зависит от рода войск, и адаптируется согласно требованиям отдельных воинов.

МехВоины, пилоты и члены экипажей бронемашин носят белые шёлковые брюки, золотые сетчатые ботинки и легковесные сине-белые «торсотубные» хладожилеты. Все эти элементы в бою рассеивают тепло, и, несмотря на их лёгкость, жилет и ботинки гораздо лучше тех, которые используются военными Наследных Государств. МехВоины к одеянию просто добавляют легковесный нейрошлем, а члены экипажей бронемашин также носят дополнительный синий жакет, белые брюки и тяжёлые чёрные ботинки поверх охлаждающего оборудования, предназначенных для защиты их от повреждений, случающихся при попадании в их машину. Также и пилоты носят белый герметичный костюм, укомплектованный встроенной системой подачи воздуха и маневровым ранцем. Шлем пилота содержит нейрорецепторы и сложную систему ближнего показа.

Пехотная полевая униформа во многом напоминает парадную униформу, которую носят адепты и аколиты, и состоит из подогнанных брюк и безрукавки. Хотя эта униформа и имеет капюшон, накидка для практичности убрана. Также и цвета пехотной полевой униформы сильно приглушены – обычно это угольно-серый или – изредка – традиционные камуфляжные расцветки. Во время вторжения «Слова Блейка» учёные КомСтара разрабатывали пехотную униформу, которая использовала бы мимикрирующую – меняющую цвет – ткань, но эти разработки были утрачены во время эвакуации с Терры в 3058 году. Отвратительно то, что «Слово Блейка» обнаружило эту технологию, хотя до сего дня её единственным практическим применением было осуществлено в адаптивном бронекостюме «Очиститель». Униформа техников очень напоминает пехотную униформу, но у неё нет капюшона и она преимущественно белая.

РОБЫ

В некоторых ситуациях ни парадная, ни полевая униформы не являются практичными одеяниями. В этих неформальных условиях некоторые воины КомГвардии носят простые робы, наподобие тех, которые есть у обычного персонала КомСтара. В таких случаях звание указывается в помощью их цвета: красный – для прецепторов, зелёный – для полупрецепторов, жёлтый – для адептов и белый – для аколитов. Хотя по титулу военный прецептор и должен носить красную робу, обычно он надевает белую. Однако многие воины КомГвардии решают не носить робы и вместо них используют белые френчи.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Хотя внутри КомГвардии на звание указывает цвет робы или парадная униформа, члены всех родов войск носят нашивки званий также на правом плече своей полевой униформы и на передней части шлемов.

Эта нашивка представляет собой логотип КомСтара на белом фоне с границей, цвет которой указывает на звание: красный – прецепторы, смесь белого, синего, красного и жёлтого – полупрецепторы, однотонный синий – адепты, а для аколитов границы нет вообще.

Далее, звание указывается с помощью петлиц воротничка на парадной и полевой униформах. Старшие офицеры используют основной знак отличия КомСтара, в золотом обрамлении для прецепторов и в серебряном для полупрецепторов. Нашивки для младших офицеров также помещены в серебряное обрамление, но с квадратным чёрным эмалированным фоном для адептов и с треугольным чёрным эмалированным фоном для аколитов.

Греческая буква, указывающая на род войск, находится в центре нашивки звания и носится на левом воротничке как серебряная булавка. Нашивки подразделения, уникальные для каждого дивизиона, носятся пониже нашивки звания.

УБРАНСТВА

КомГвардия традиционно мало обращала внимания на убранства, но Токкайдо и последующие годы привели к появлению и использованию множества таких вещей.

Ленты кампании на Токкайдо

Каждый член КомГвардии, служивший на Токкайдо во время того 21-дневного сражения с Кланами, получил право носить ленту кампании а левой груди своей парадной униформы. Каждая лента длиной по 2 см. серебряная звезда на ленте указывает на то, что её носитель был ранен во время того конфликта, а чёрная звезда указывает на то, что он победил клановский БэтлМех или истребитель. Многие ветераны носят множество звёзд, а некоторые их них носят и множество лент, указывающих на то, что они сражались против нескольких Кланов. Когда Нова Коты присоединились к Звёздной Лиге, КомГвардия предложила прекратить выдачу лент кампании против Нова Котов, но Хан Сентин Уэст воспротивился этому, указывая на то, что будет бесчестным лишать воинов КомСтара заработанных ими наград.

ЛЕНТЫ ЗА КАМПАНИЮ НА ТОККАЙДО

Цвет	Клан
Белый	Алмазная Акула
Зелёный	Нефритовый Сокол
Небесно-голубой с белыми горизонтальными полосами	Призрачный Медведь
Полночная синь	Нова Кот
Серый	Дымчатый Ягуар
Чёрно-синие горизонтальные полосы	Стальная Гадюка
Алый	Волк

Награды Звёздной Лиги

Восстановление Звёздной Лиги и близкие отношения КомСтара с новыми СОЗЛ побудили создать несколько новых наград для тех членов КомГвардии, которые служат в СОЗЛ. Все новые награды имеют форму двухсантиметровой серебряной «Звезды Камерона», знака отличия Звёздной Лиги, подвешенной к лентам кампаний различных цветов. Солдаты, сражавшиеся в операции «Бульдог», носят медаль с белой лентой, к которой прикалываются серебряные полоски с названиями тех планет, на которых они сражались. Те, кто сражался вместе с Экспедиционным корпусом «Змея», используют кроваво-красную ленту, к которой тоже прикалываются серебряные полоски с названиями тех планет, на которых они сражались. Солдаты, сражавшиеся в Великом Отказе на Стране Мечты, добавляют ещё и чёрную полоску. Наконец, солдаты, участвовавшие в миротворческих операциях СОЗЛ в марке Хаос или в Договоре Св.Ива, имеют право носить зелёный (двух тонов) вариант ленты.

«Меч прецентора»

Это булавка в виде кинжала, выдаваемая примасом или военным прецентором как почётная медаль.

«Почётная медаль Фохта»

Эта серебряная 12-конечная звезда, носимая на красно-белой ленте, выдаётся за действия выдающейся отваги и традиционно повышает получателя до следующего звания или добавляет 5 лет к старшинству, если получатель уже прецентор.

«Крылья Синклера»

Эта награда, предназначенная специально для аэрокосмических пилотов, учреждена в память адепта Чарльза Сиклера за проявленную им на Токкайдо отвагу и самопожертвование. Эту награду получают пилоты, продемонстрировавшие отвагу, далеко превосходящую требовавшейся от них. Награда имеет форму золотых крыльев, расходящихся от меча.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНЫ КОМГВАРДИИ

ВОЕННЫЙ ПРЕЦЕНТОР, ПРИНЦ ВИКТОР ШТАЙНЕР-ДЭВИОН

Сын-первенец принца Ганса Дэвиона из Федеративных Солнц и Мелиссы Штайнер из Содружества Лиры, принц Виктор родился, чтобы править Федеративным Содружеством. Однако, как и его дядя Ян Дэвион до него, Виктор был больше воином, нежели государственником, сражаясь с Кланами на Трелле I, Туаткроссе, Элайне и Тениенте во время их Вторжения. Он также возглавлял «великий союз», выдвинутый против Нефритовых Соколов на Ковентри, а потом был выдвинут в качестве главы масштабного наступления, задуманного на Уиттингской конференции, приведшей к реформированию Звёздной Лиги, и посредством операций «Бульдог», «Змея» и «Охотник» положил конец угрозе со стороны Кланов.

Однако его двухгодичное отсутствие дало его сестре Катерине возможность захватить трон Нового Авалона. Хотя недавние события показали, что поползновения Катерины в лучшем случае спорны, принц Виктор отказался что-либо предпринимать против своей сестры, аргументируя это тем, что он не хочет, чтобы его народ стал объектом для кровавейшего из конфликтов – для гражданской войны.

По-видимому, назначение принца Виктора новым военным прецентором КомСтара и последующее его назначение главнокомандующим СОЗЛ стало шоком для Внутренней Сферы. Такое возвышение Виктора не было безоговорочно популярно, и он работает над тем, чтобы прекратить поток разочарованного личного состава, покидающего КомСтар, или, что ещё хуже, переходящего в «Слово Блейка».

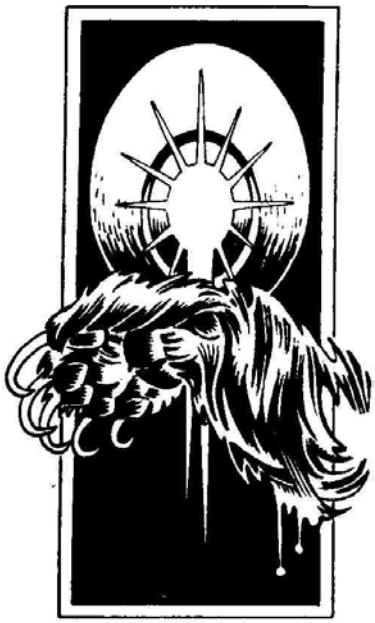
БЫВШИЙ ВОЕННЫЙ ПРЕЦЕНТОР АНАСТАСИУС ФОХТ

О периоде жизни Анастасиуса Фохта до присоединения к КомСтару было мало что известно, знали лишь, что он родился в Лире и имеет давнюю военную карьеру. Он появился на службе в ордене в 3030-х гг., позднее он стал прецентором ROM, а в 3043 году – и первым военным прецентором КомГвардии. Когда во Внутреннюю Сферу вторглись Кланы, он стал логичным выбором для посланника к военизированным потомкам Керенского, завязав тесные отношения Ульриком Керенским.

Битву за Токкайдо планировал и осуществлял Фохт, он же был вдохновителем реформирования КомСтара, что привело к расколу и появлению «Слова Блейка». Его усилия остались сфокусированными на сдерживании Кланов, что позволило блейкистам сохранить контроль над Террой после их нападения в 3058 году, он предпочёл утрясать дело с Нефритовыми Соколами на Ковентри и заниматься операцией «Бульдог». Фохт сопровождал вспомогательные войска СОЗЛ на Охотницу и Страну Мечты, где он был глубоко тронут самопожертвованием солдат СОЗЛ.

Хотя это ожидалось уже давно, его отставка в ноябре 3061 года была неожиданной, совпав с невероятно важным событием для Звёздной Лиги: избранием нового Первого Лорда. Однако это позволило Виктору Дэвиону занять этот пост в обмен на то, что ему не пришлось устраивать бойню со своей сестрой, а Фохт сумел остаться выше политических сражений, охвативших Внутреннюю Сферу после поражения Кланов.

Со времени своей отставки Фохт служит советником своего преемника, но он также уделяет большое внимание написанию мемуаров и нескольких политических и военных трактатов, которые он давно уже задумывал написать.



1-я АРМИЯ V-КАППА: СОКРУШИТЕЛИ МЕДВЕДЕЙ

На Токкайдо 1-я армия боролась с высаживавшимися Призрачными Медведями, оставив защиту объектов на 103-й дивизион и резервную 4-ю армию. Во многих отношениях этот план был удачным, остановив продвижение Медведей на Лук (Luk). Однако он обошёлся очень дорогой ценой, и клановские войска, захватив Спанак (Spanac), достигли ничьей.

Перестройка 1-й армии была затяжным процессом, этому не помогло даже назначение в 3053 году Катерины Луарки главой войск Мехов КомГвардии. Хотя и понёсшая тяжёлые потери, 1-я армия была далека от страшных потерь других войск, и, хотя эта армия также была ослаблена ещё и перебежчиками в «Слово Блейка», её потери по сравнению с другими подразделениями КомГвардии были малыми. Эта армия потеряла огромное число солдат при реорганизации войск после Токкайдо – весь 12-й дивизион был переведён для укрепления 6-й армии.

Несколько десятилетий располагаясь в Синдикате Драконов, «Сокрушители Медведей» установили прочные связи с местным населением. Пополнение личного состава армии из Синдиката стало ещё насыщеннее после операции «Бульдог». Это помогло предотвратить дальнейшие перебежки, а с тех пор, как Теодор Курита выразил свою поддержку новому военному прецентору, народ Синдиката последовал за ним.

Знак отличия 1-й армии – изображение мощной медвежьей лапы на фоне знака отличия КомСтара.

ОФИЦЕРЫ

Катрина Трот, родившаяся на Робинсоне, кажется странным выбором на пост командира дивизиона КомГвардии, преимущественно набранного в Синдикате, т.к. она получила воспитание в марке Федеративного Содружества Драконис, где антисиндикатовские настроения очень сильны, и сначала она была настроена весьма враждебно к куритянскому населению. Однако длительный период её службы в этом подразделении – она присоединилась к 91-му дивизиону как МехВоин в 3033 году – позволил ей преодолеть это предубеждение. Неоднократно награждённая, Трот быстро достигла верхов командования, став прецентором и заместителем (XO) командующего этой армии в 3045 году. После Токкайдо она стала естественным выбором на пост командира.

ВОЙСКА

БэтлМехи формируют треть боевых войск 1-й армии. Многие из них модели старой Звёздной Лиги вроде *Champion* и *Sentinel*, хотя есть модели ОВСД вроде *Wolf Trap* и *Avatar*. Похожая ситуация наблюдается и в войсках бронемашин, где бок о бок действуют танки *Burke* и*Tokugawa*.

91st Division (V-эта «91-й Луки»)
1 дивизион/Элита/Фанатики
CO: прецентор XII Ракель Дрейк
III-йота «Укус Бульдога»: полупрецентор X Диетр Фишер
III-эта «Загонщики Медведей»: полупрецентор IX Джеймс Лек
III-тета «Потерянные парни»: полупрецентор VI Гейл Моричи
III-эпсилон "Защитники Олазина": полупрецентор VII Роберт Моои
III-эта «Ярость»: адепт XV Анна Паоли
III-зета «Нарушенные обещания»: полупрецентор III Реймонд Пифке

Хотя и преуспевший в защите Лука, 91-й на Спанаке был менее удачлив – там они были опрокинуты и потеряли все свои склады. Хотя и понёсшее большие потери, это подразделение всё оставшееся сражение гонялось за клановскими защитниками. С тех пор командиры этого дивизиона провели множество учений – и совместно, и против других подразделений КомСтара и ОВСД.

В 3059 году этот дивизион участвовал в операции «Бульдог», став частью «команды мечты» Виктора Дэвиона в его сражении с Дымчатыми Ягуарами на Шуйлере (Schuyler). 4 подразделения Уровня III из этого дивизиона понесли множество потерь на Броде Олазина (Olasin Ford), но общие потери были небольшие. Элементы этого подразделения затем побывали на Охотнице как часть вспомогательных войск, а два воина из этого дивизиона приняли участие в Великом Отказе на Стране Мечты. На данный момент этот дивизион развёрнут подразделениями Уровня III на мирах военного округа Диерон Синдиката Драконов.

Знак отличия 91-го изображает пару белых кубиков, оба показывающих «6».

211th Division (IV-фи «Охотники военного прецептора»)
1 дивизион/Ветераны/Надёжные
CO: прецептор XIII Марвин Дэубл
III-фи «Строители империи»: полупрецептор II Терри Бринкман
III-тау «Усмирители Кланов»: полупрецептор IV Натан Камрас
III-пси «Быстрая отправка»: полупрецептор VI Эрин Эллис
III-сигма “Медвежья ловушка”: полупрецептор IX Дэвид Гринфилд
III-фи «Безграничная отвага»: полупрецептор X Анна Риззуто
III-омега «Рыцари Блейка»: полупрецептор VIII Дороти Томек

211-й из всех подразделений 1-й армии имеет наименьшую долю Мехов: во всём подразделении лишь 3/5 – войска Мехов. Однако машины и пехота лучше подходят для этого широко развёрнутого дивизиона.

Крупнейшая часть 211-го находится на Бенджамине (Benjamin), который служит домом для целого батальона (Уровень III). Любая другая часть 211-го – не крупнее двух подразделений Уровня II, и большинство из них состоят из отдельных полурот Уровня II, назначенных для защиты планетарной ГИГ-станции. С учётом множества гарнизонов, назначение куда расценивается как наказание, прецептор Дэубл упорно работает над поддержанием должного уровня морали и боевого мастерства. Назначения подвержены постоянной ротации, и очень немногие воины проводят более полугода на одном и том же месте.

Знак отличия 211-го – силуэт охотничьей собаки, устремившейся за добычей.

308th Division (IV-кси «Крылатое божество»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецептор IV Эрнст Келлер
III-мю «Уцелевшие»: полупрецептор X Ребекка Ириарте
III-кси «Удержавшие позиции»: полупрецептор II Дональд Блейр
III-ню «Новый авангард»: полупрецептор IV Кевин Мезе
III-кси “Союзники Дракона”: полупрецептор I Джеймс Уиллсон
III-омикрон «Ангелы милосердия»: полупрецептор X Альфред Штайл
III-пи «Беспредельная война»: полупрецептор IX Арманд Лавалль

Опрокинутый Призрачными Межведями в сражениях у Спанака, 308-й уменьшился в размерах до подразделения Уровня III, но, работая вместе с 103-м дивизионом, он смог захватить главный склад Медведей и остановил их второе выдвижение на Лук. Однако потери этого подразделения были настолько велики, что военный прецептор серьёзно подумывал об их окончательном слиянии с другим дивизионом. В конце концов 308-му позволили сохранить свою независимость, хотя подразделение набирало полную силу почти 5 лет. Потом этот дивизион играл ключевую роль в извлечении предателя из Дымчатых Ягуаров, МехВоина Трента, давшего КомСтару маршрут «Дороги Исхода».

Когда в 3058 году на Мальдонадо (Maldonado) погиб прецептор Карл Картер, логичным выбором на вакантный пост командира этого дивизиона стал его заместитель, Эрнст Келлер. Он сразу же столкнулся с серьёзной задачей: обеспечение безопасности линий поставок во время операции «Бульдог». По иронии судьбы этот дивизион не участвовал в сражении – и это несмотря на то, что Дымчатые Ягуары атаковали их родную базу – Пешт.

Знак отличия 308-го – крылатый меч на фоне чёрного диска.

103rd Division (IV-ню «Рейдеры Киммерли»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецептор XIV Стивен Киммерли
III-мю «Спасители Спанака»: полупрецептор X Бриан Мур
III-ню «Мародёры Стивена»: полупрецептор X Уильям Плат
III-кси «Прорыв»: полупрецептор V Чан Шим
III-ню «Грохот и ярость»: полупрецептор IV Эльвира Вере
III-омикрон “Медвежьи кожевники”: полупрецептор VII Ашфак Ахмед
III-лямбда «Гончие славы»: полупрецептор III Энтони Долан

Прецептор Киммерли принял командование 103-м в 3049 году и защищал Спанак. Оказавшись перед лицом Призрачных Медведей, чрезвычайно превосходивших их по численности, дивизион получил приказ отступить, но получил некоторое удовлетворение, помогая уничтожить главный склад Медведей, что остановило продвижение Клана.

103-й имеет второй по численности крупный контингент Мехов 1-й армии, но у него очень мало бронетехники, и развёрнут эквивалент 2 подразделений механизированной пехоты Уровня III. Большая часть оборудования этого дивизиона – эпохи Звёздной Лиги, хотя за последние 3 года к ним поступили транспорты *Maxim*, выпускаемые Синдикатом.

Знак отличия 103-го изображает скрещенные мечи на фоне эмблемы КомСтара.

2-я АРМИЯ V-МЮ: ЖЕЛЕЗНЫЕ ВОИНЫ

Находясь в куске комстаровской «розы» между 2-мя и 3-мя «часами» - нижняя часть Синдиката Драконов и его граница с Федеративным Содружеством, – 2-я армия, кроме Токкайдо, практически не участвовала в боях. В отличие от многих армий, которые померились силами неповреждёнными с отдельным Кланом, лучшие дивизионы 2-й армии были переведены для укрепления других армий, постоянно сталкиваясь со всеми Кланами, кроме Призрачных Медведей. На Токкайдо 2-я армия потеряла лишь одно подразделение – 121-й, – но эту потерю усугубили в 3053 году переводом 321-го дивизиона в 12-ю армию.

Знак отличия 2-й армии – БэтлМех класса *Black Knight*, правая рука которого взметнулась в салюте.

ОФИЦЕРЫ

Являясь на Токкайдо одним из самых молодых командиров армий, прецентору Александеру Крокусу сейчас всего лишь 52 года. Грозный боевой стратег и администратор, он упорно работает над сохранением своих войск в боеготовности. К счастью, контакты Крокуса (он – единственный из командиров армий дотоккайдского периода, оставшийся на этом посту) позволяют его солдатам ни в чём не нуждаться. Неожиданно для кое-кого из вышестоящих, Крокус благосклонно отнёсся к военному прецентору Дэвиону и принимал активное участие в обеспечении преданности ему своих солдат.

Прецентор Винсент Уоллэм, будучи в возрасте уже 71 года, является странным выбором для поста заместителя командующего армии, но бывший командир 282-го дивизиона оказался очень полезным. Ветеран ВЛСМ, Уоллэм до того, как покинул Лигу после покушения на Яноса Марика, участвовал в мариковской гражданской войне и 4-й Наследной войне. Он присоединился к КомСтару в 3038 году и быстро достиг высокого поста. Тяжело раненый в сражении, когда «Волчьи пауки» разбили на Токкайдо его часть, он был вынужден уйти в отставку, но опыт его неоценим.

ВОЙСКА

По слухам, оборудование этой армии – лучшее среди всех формирований КомГвардии. Однако поставка материалов разбросанным войскам очень затруднена. 81-й и 77-й дивизионы имеют наибольшую концентрацию нового оборудования, преимущественно комстаровского производства, но имеется также материалы синдикатовского и федсодовского производств. А вот большинство подразделений 301-го дивизиона используют «обноски» из других дивизионов, и некоторые из них имеют оборудование, датируемое временем даже ещё до клановских войн.

81st Division (IV-каппа «Защитники Йодже»)
1 дивизион/Ветераны/Надёжные
CO: прецептор XVI Рэндольф Риггинс
III-тета «Когтистые»: полупрецептор X Бартон Гейл
III-каппа «Крайнее предубеждение»: полупрецептор I Кермит Рид
III-йота «Приложенная сила»: полупрецептор IV Уильям Гроун
III-каппа «Дрессировщики Котов»: полупрецептор III Лори Билавски
III-мю "Дыхание надежды": полупрецептор V Карла Уолтер
III-лямбда «Точка кипения»: полупрецептор VII Энтони Мартино

На Токкайдо 81-й дивизион был придан 8-й армии и сражался в Йодже с Кланом Нова Кота, понеся ужасающие потери. От расформирования это подразделение спасло лишь слияние с другим подразделением, понёсшим такие же потери. За годы после Токкайдо боеспособность этого дивизиона серьёзно возросла, а войска Мехов почти удвоились. Это выразилось в развёртывании подразделений Уровня III на мирах, окружающих Формальгуат (Formalhaut). Необычно то, сюда входят развёртывания в двух государствах – в Синдикате Драконов и в Федеративном Содружестве, а также в марке Хаос. Недавно прецептор Риггинс выслушал множество протестов относительно присутствия КомГвардии в ФедСоде. Однако неясно, в какой степени в этом «повинен» приход брата архонта-принцессы Катерины Штайнер на пост военного прецептора, а в какой – из-за разочарования населения ФедСода её правлением.

Знак отличия 81-го – мраморная стена, на которую нанесено изображение эмблемы КомСтара.

301st Division (IV-фи «Акулья приманка»)
1 дивизион/Ветераны/Фанатики
CO: прецептор VI Фиббер Уолтон
III-фи «Акульи кожевники»: полупрецептор X Ада Хауэс
III-пси «Шипастый крюк»: полупрецептор V Рита Антунович
III-фи «Высокие волны»: полупрецептор VI Бриан Сплитт
III-хи «Сила союза»: полупрецептор V Барбара Враас
III-ипсилон "Бурлящие воды": полупрецептор II Балдев Патель
III-тау «Гладиаторы Фохта»: полупрецептор X Масару Маруи

Расположенный на Ан Тинге (An Ting), 301-й отвечает за огромную область Синдиката Драконов в spinward-направлении на границе с ФедСодом. Сильная распылённость этого подразделения стала серьёзным ударом по цепочке поставок, и всё – от боеприпасов до почты – проделывает большой путь, прежде чем попадает в место назначения. Уменьшив угрозу со стороны Кланов, военный прецептор для улучшения материально-технического снабжения приказал выделить 301-му корабли, что серьёзно повысило мораль в подразделении.

Знак отличия подразделения – изображение гигантского крючка, на который в качестве наживки насажен БэтлМех *Mercury*.

82nd Division (IV-пи «Разрубатели сетей»)
1 дивизион/Элита/Сомневающиеся
CO: прецептор III Ксуэ Зи-Хенг
III-хи «Просвещённые»: полупрецептор I Майкл Азад
III-пси «Расходящиеся пути»: полупрецептор II Фаина Лернер
III-фи «Укротители Волков»: полупрецептор VI Кэрол Бургесон
III-фи «Минитмены»: полупрецептор IV Глен Петерсон
III-ипсилон «Намордники»: полупрецептор IX Кара Санд
III-тау «Рыцари Истины»: полупрецептор III Марк Вейр

Бывший заместитель командира 87-го, прецептор Зи-Хенг получил неожиданные командирские полномочия, когда его предшественник после того, как Виктор Дэвион стал военным прецептором, подал в отставку. Отставка прецептора Юлия Ростинбергера шокировала подразделение, и мораль, итак уже пострадавшая после пропуска операции «Бульдог», упала хуже некуда. За последние 5 месяцев ушло в отставку почти полное подразделение Уровня III, а горсточка из них присоединилась к «Слову Блейка». Однако большинство последовало за своим бывшим лидером на Аутрич, где они сформировали наёмное подразделение «Щит», которое на текущий момент ищет свой первый контракт.

Знак отличия 81-го – изображение чёрного круга с красным числом «82» на нём. Всё это окутано белой паутиной.

77th Division (IV-тета «Монстры»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецептор VIII Йоллингс Раджи
III-эта «Опытные стрелки»: полупрецептор V Бенито Жуарез
III-тета «Великолепие немногих»: полупрецептор IV Гарри Круикшанк
III-зета «Трофеи»: полупрецептор X Владимир Зильберт
III-тета «Сияющий горизонт»: полупрецептор II Рита Барт
III-йота «Каменотёсы»: полупрецептор IX Фивел Калиф
III-каппа «Отвага и сила»: полупрецептор III Анн Венте

После нападения Клана Нефритового Соколов на Токкайдо от 77-го уцелело лишь одно подразделение Уровня III. Более года судьба этого подразделения была неясной, и всё больше солдат подавалось в «Слово Блейка», но ситуация стабилизировалась, когда КомСтар решил восстановить подразделение. Множество оборудования этого дивизиона взято из тайников на Терре, но огромная часть его – недавнего выпуска, а модели вроде *Nexus* и *Raijin* стали широко распространёнными. Умея эквивалент полного полка Мехов, 77-й (на бумаге) – сильнейшее подразделение 2-й армии.

Хотя официально дивизион находится только на гарнизонной службе, охраняя комстаровские ГИГ-установки вокруг и на самой Просперине (Prosperina) (включая множество и в Федеративном Содружестве), он постоянно утрясает инциденты между бродячими воинами Синдиката Драконов и Федеративного Содружества. С тех пор, как Катерина Штайнер-Дэвион стала главой Содружества, эти трения лишь усилились. Однако военный прецептор пока воздерживается от развёртывания в этом бывшем королевстве большего числа солдат, опасаясь, что такое действие лишь углубит кризис.

Знак отличия 77-го – изображение двух золотых глаз на чёрном диске.

3-я АРМИЯ V-ЛЯМБДА: ИЗУМРУДНЫЕ СОКОЛЬНИЧЬИ

3-я армия – основное войско, развёрнутое на Токкайдо против Нефритовых Соколов, – имела одну из лучших репутаций в КомГвардии, которая ещё более улучшилась, когда 3-я армия приняла участие в операциях «Бульдог» и «Змея».

3-я армия отвечает за защиту миров в куске комстаровской «розы» между 3-мя и 4-мя «часами», но крайне нуждается в пополнении личного состава. 2 дивизии разбросаны по горстке миров близи Терры, поддерживая порядок и отражая хищнические нападки «Слова Блейка» и других групп, и поэтому на остальную часть Федеративного Содружества в данной области осталось лишь 2 дивизии.

Знак отличия 3-й армии – изображение сидящего на чёрной латной рукавице зелёного сокола, голова которого закрыта колпачком.

ОФИЦЕРЫ

Прецентор Александер Дурбин стал командиром 3-й армии после Токкайдо; хотя он и является превосходным полевым командиром, он гораздо менее искушён в бюрократических интригах. К счастью, его заместитель, прецентор Стефания Лавелль, оберегает подразделение от всех подводных камней и истинная власть в 3-й армии принадлежит именно ей.

По возвращении во Внутреннюю Сферу командир 2-го дивизиона Регис Гранди за свои действия на Охотнице был награждён Почётной медалью Фохта и повышен в звании до полного прецентора. Его смелость и руководство войсками стали олицетворением идеала комстаровского офицера; Гранди неприятно это идолопоклонничество, и он предпочитает сконцентрировать свои усилия на восстановлении своего разбитого подразделения.

ВОЙСКА

3-я армия имеет очень тяжёлые Мехи, такие машины составляют почти половину боевых сил. Необычно то, что это рассматривается как недостаток для основной задачи этого подразделения – защиты объектов КомСтара в Федеративном Содружестве. Лишь у 11-го и 2-го дивизионов, базирующихся в марке Хаос, эта огневая мощь используется на все 100%.

11th Division (IV-бета «Крылатые клиперы»)
1 дивизион/Элита/Фанатики
CO: прецентор IX Шэррон Танг
III-альфа «Никогда не сдаваться»: полупрецентор X Джозеф Невен
III-бета «Кавалерия Кьямбы»: полупрецентор VII Стивен Шеснол
III-гамма «Полнолуние»: полупрецентор II Николь Грациани
III-бета «Слоновьи бивни»: полупрецентор VI Олег Зобнингер
III-альфа “Ленточные пулемёты": полупрецентор III Эмили Бьяко
III-гамма «Избранники Истины»: полупрецентор IV Энди Дюмасиус

Имея крупнейшую концентрацию Мехов (в этом он уступает лишь 472-му дивизиону «Галактика Захватчик»), 11-й смог обеспечить надёжную защиту от посягательств «Слова Блейка» в coreward-направлении марки Хаос. Во время операции «Бульдог» в этом регионе были развёрнуты элементы 4-й и 5-й армий, а 11-й принимал участие в уничтожении на Кьямбе (Kiamba) 362-го Штурмового Кластера Дымчатых Ягуаров. Прежде чем подразделение вернулось в свой штаб на Кафе, оно потратило 3 месяца на Токкайдо на ремонт.

Они сразу же оказались вовлечёнными в серию стычек с войсками «Слова Блейка», хотя с тех пор, как контроль над блейкистской армией перешёл к Камерону Сент-Джеймсу, количество таких инцидентов серьёзно уменьшилось. Несмотря на это, прецентор Танг сохраняет свои войска в повышенной боевой готовности, опасаясь всевозможных неожиданных атак.

Знак отличия подразделения – клинок, украшенный орнаментом, на фоне белого щита.

2nd Division (IV-кси «Сокольничьи»)
1 дивизион/Элита/Фанатики
CO: прецентор II Регис Гранди
III-ню «Живое Слово»: полупрецентор VII Гектор Мачабански
III-мю «Спрятанная рука»: полупрецентор IV Сэм Пульчиани
III-кси «Крайнее сожаление»: полупрецентор X Джуди Герамбия
III-омикрон «Бездна»: полупрецентор IX Карен Виктор
III-кси «Исследование Диогена»: полупрецентор III Кармен Шмидт
III-пи «Безумный метод»: полупрецентор IX Ашраф Абдулхади

Отточивший свои боевые навыки с боях со Стальными Гадюками на Токкайдо, 2-й стал первым выбором военного прецентора Фохта для Экспедиционного корпуса «Змея». Однако было непрактично транспортировать весь дивизион к домашнему миру Ягуаров. Из 80-и БэтлМехов, побывавших на Охотнице, вернулось лишь 17, а потери в аэрокосмических, бронетанковых и пехотных частях были ещё серьёзнее. Военный прецентор наградил каждого уцелевшего в той миссии – примерно 42 человека, – сделав это подразделение КомГвардии имеющим наибольшее число наград.

С тех пор большая часть времени была потрачена на восстановление и подготовку солдат. 2-й до сих пор остаётся неукомплектованным – из-за вакансий, появившихся после Охотницы, а многие из уцелевших находятся на побывке. Несмотря на это, подразделение вернулось на действительную службу на группе миров между Эпсилон Инди (где находится штаб подразделения) и Бристолем в Федеративном Содружестве.

Знак отличия – просто белый диск, на котором начертано слово «Помни».

323rd Division (IV-ню «Сурки Токкайдо»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецентор VIII Чарльз Риннер
III- «Два одновременно»: полупрецентор I Ларри Гостомски
III- «Воины Динджу»: полупрецентор X Арселия Хасс
III- «Кровавый след»: полупрецентор IX Аллан Джепсен
III- «Факел отваги»: полупрецентор III Пётр Мадж
III- «Из пепла»: полупрецентор X Беверли Шаинн
III- «На стенку»: полупрецентор VII Ренато Калип

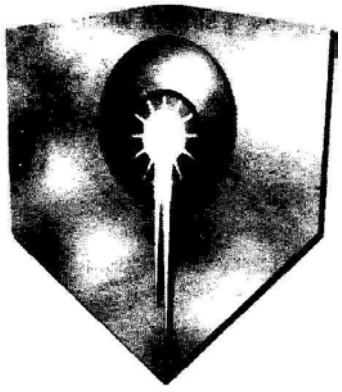
Сформированный после Токкайдо путём слияния 322-го и 323-го дивизионов, новый 323-й является одним из немногих подразделений, неоднократно сражавшихся с Кланами на Токкайдо, и поэтому пользуется широким уважением и почётом. Оба подразделения сражались с Дымчатыми Ягуарами, а старый 323-й – ещё и с Алмазными Акулами. Оба подразделения были разбиты, и КомСтар решил объединить менее повреждённый, но оставшийся без командования 323-й, и гораздо меньшего размера 322-й, сохранивший свою командную структуру. Однако их слияния оказалось недостаточно, чтобы вернуть подразделению былую мощь, и, хотя некоторые посты заняли уцелевшие из расформированных или уничтоженных подразделений, подавляющее большинство были новыми рекрутами, и общий уровень опытности подразделения сильно упал.

Знак отличия – изображение сурка, держащего ручную гранату.

299th Division (IV-лямбда «Боевые курильщики»)
1 дивизион/Регуляры/Сомневающиеся
CO: прецентор X Петер Федт
III-каппа «Соколиные охотники»: полупрецентор IV Джейсон Эльм
III-лямбда «Благословение Истины»: адепт XII Роберт Шулло
III-мю «Птичьи манки»: полупрецентор VI Уолтер Гайна
III-ню «Кнут и пряник»: полупрецентор III Ян Циоло
III-лямбда «Туман войны»: полупрецентор VII Гейдц Аберо
III-йота «Плохие предзнаменования»: адепт IX Томас Аткисс

Полупрецентор Федт, ветеран Токкайдо, публично выразился против военного прецентора Дэвиона, хотя по-прежнему продолжает выполнять поступающие от него приказы. Больше всего опасается, что назначение Дэвиона угрожает нейтралитету КомСтара, особенно в Альянсе Лиры и в Федеративном Содружестве. Он опасается, что как только Катерина Штайнер-Дэвион погрузит оба государства в хаос (что ожидается), солдаты КомГвардии – включая и сильно рассеянный 299-й дивизион Федта, базирующийся на Новом Авалоне, – окажутся втянутыми в войну. Дэвион делает всё возможное, что в его власти, чтобы убедить Федта и других членов КомГвардии в том, что он отказался от всех своих прежних титулов, но они очень сомневаются, что бывший принц сдержит свои обещания, чтобы предотвратить надвигающуюся катастрофу.

Знак отличия 299-го дивизиона – чёрный силуэт Меха *Raijin*, стоящего на фоне стилизованного серого облака.



4-я АРМИЯ V-ЙОТА: ЗАЩИТНИКИ ЧЕСТИ

4-я армия занимает кусок комстаровской «розы» между 4-мя и 5-ю «часами», более всего известный как военный театр Бриант. До 3057 года эта армия отвечала за марки Федеративного Содружества Сарна и Капелла, Договор Св.Ива и spinward-регионы Конфедерации Капеллы. Вторжение Марика-Ляо в марку Сарна повергло этот регион в хаос, увеличив нагрузку на 4-ю и 5-ю армии. Несмотря на множество стычек с блейкистскими войсками, и казалось, что тех солдат 4-й армии, которые были там, до 3061 года, было достаточно, но эскалация кризиса в Договоре Св.Ива вынудила военного прецентора перевести в этот регион из 12-й армии 2 опытных дивизиона – 403-й и 321-й. Они были приданы 4-й армии и развёрнуты на Нашуаре (Nashuar) и Колдуне (Warlock) соответственно. Официально объявленные как наблюдатели от Звёздной Лиги, следящие за обеспечением безопасности граждан Св.Ива, – и якобы поэтому на Колдуне были выстроены ряды комстаровских БэтлМехов *Helios,* – эти дивизии имели секретное задание препятствовать агрессии Сун-Цу Ляо, хотя канцлер Конфедерации не подавал никаких поводов для беспокойства.

Знаком отличия 4-й армии служит белый щит с эмблемой КомСтара.

ОФИЦЕРЫ

Выпускник академии «Найджелринг», Оскар Ветцель во время 4-й Наследной войны, до присоединения к наёмному подразделению, служил в Вооружённых силах Содружества Лиры. В 3037 году КомСтар нанял подразделение, по силе равное формированию Уровня III, и потом поглотило его. Ветцель был принят как адепт, командуя на Токкайдо сначала подразделением Уровня III, а затем и целым дивизионом. Его управление войсками и отвага принесли ему «Почётную звезду Фохта», повышение в звании до прецентора и, наконец, командование с 3053 года 4-й армией.

Прецентор Ветцель – приверженец тактики мелкими подразделениями, предпочитая вести войну манёврами , а не стационарными боями. Это его утончённое предпочтение снискало Ветцелю прозвище «Рапира», хотя многие его солдаты называют его «Дуэлянт Оскар».

ВОЙСКА

2 дивизиона из 12-й армии привели к появлению у 4-й армии множества новых Мехов и машин – до этого доминировало древнее оборудование эпохи Звёздной Лиги, – а также образцов бронекостюмов из Синдиката Драконов «*Райден*» и «*Каназучи*». Являясь единственной армией, имеющей такое оборудование вдали от границ с Кланами, 4-я армия сейчас на лету разрабатывает тактику его использования.

83rd Division (IV-гамма «Белые циклоны»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецентор XV Эллин Омлид
III-эпсилон «Вечные Истины»: полупрецентор II Сол Копп
III-гамма «Фантомы»: полупрецентор VI Эдмунд Ридц
III-альфа «Зелёная машина»: полупрецентор X Вивиан Собалль
III-бета «Докеры»: полупрецентор VII Ричард Пэйлс
III-дельта «Логово льва»: полупрецентор III Томас Кайл
III-гамма «Борьба за власть»: полупрецентор V Тина Хансон

Хотя на Токкайдо 83-й был практически вырезан под корень Призрачными Медведями, он быстро набрал силу. Вместо того, чтобы вернуться на свою старую базу на Новом Сиртисе, они занялись гарнизонной службой на важном Терранском коридоре. После того, как в результате мариковской операции «Гуэрреро» порядок в этом регионе был нарушен, 81-й попытался хоть как-то обеспечить здесь мир и порядок. Однако наибольшую проблему для 81-го представляют не агенты Марика или Ляо, а «Слово Блейка».

Знак отличия 81-го дивизиона – изображение на золото диске белого торнадо.

166th Division (IV-ро «Волчья приманка»)
1 дивизион/Новички/Надёжные
CO: прецентор VIII Эдвард Ревере
III-ро «Загонщики»: полупрецентор VII Эдмунд Садлак
III-сигма «Коченящий холод»: полупрецентор IX Пётр Скория
III-тау «Чемпионы»: полупрецентор III Карри Ньювим
III-ро «Стайные охотники»: полупрецентор VIII Джеймс Дэйдс
III-омикрон «Кровные братья»: полупрецентор II Джон Берг
III-пи «Провидцы»: полупрецентор X Терри Муди

Разбитый на Токкайдо Кланом Волка, 166-й является наименее опытным подразделением 4-й армии. Они ещё больше ослабли из-за отставки полупрецентора Мариты, последовавшей за назначением Виктора Дэвиона военным прецентором. Амбициозная, но принципиальная, Марита решила не перебегать в «Слово Блейка». Вместо этого она отправилась на Аутрич, надеясь там найти работодателя.

Знак отличия 166-го – БэтлМех *Atlas* в волчьих челюстях.

79th Division (IV-зета «Заклинатели стальной змеи»)
1 дивизион/Элита/Надёжные
CO: прецентор XII Луиза Драга
III-дельта «Зубодёры»: полупрецентор X Пинг Ху
III-зета «Безверие»: полупрецентор VII Джерри Круг
III-эпсилон «Очевидная слава»: полупрецентор II Бренда Райт
III-зета «Поджигатели мостов»: полупрецентор X Клеменс Гольдадер
III-тета «Скачок веры»: полупрецентор IX Джон Фишбайн
III-эта «Лучистые воины»: полупрецентор VIII Малик Парк

79-й дивизион – один из наиболее опытных в КомСтаре, он на Токкайдо сражался с Алмазными Акулами и Стальными Гадюками, а во время операции «Бульдог» - с Дымчатыми Ягуарами на Карипаре (Caripare), Гарштедте (Garstedt) и Савинсвилле (Savinsville). Однако удача покинула это подразделение, и многие командиры формирований Уровня III сомневаются в мудрости возвращения подразделения на миротворческую службу в марке Хаос. Хотя они открыто и не выражают свою враждебность, капелланцы дали ясно понять, что присутствие тут солдат КомСтара нежелательно. Однако остаётся непонятно, что в этих настроениях населения вызвано давней антипатией между канцлером Ляо и военным прецентором Дэвионом, а что – пагубным влиянием «Слова Блейка».

Знак отличия 79-го – это змея с оскаленными клыками, свернувшаяся кольцом вокруг эмблемы КомСтара.

87th Division (IV-пи «Дрессировщики Нова Котов»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецентор XIII Арчи Пардо
III-ро «Красноречие»: полупрецентор IX Стэнли Фратт
III-кси «Посторонние»: полупрецентор III Аарон Дуда
III-пи «Образец преданности»: полупрецентор VII Эдмунд Виллафлор
III-сигма «Непростые времена»: полупрецентор I Кимберли Арнелль
III-омикрон «Нарушители правил»: полупрецентор IV Пит Чадха
III-пи «Жители гор»: полупрецентор VI Александер Фогель

Базируясь в городе Св.Ива Тяньтан (Tiantan), 87-й официально отвечает за охрану множества учреждений КомСтара в марке Капелла, но с начала кризиса в Св.Иве многие из этих гарнизонов пришли в упадок, т.к. в Выступе Киттери (между Договором и ФедСодом) потребовалось увеличить присутствие КомСтара. Способный дипломат (как и военный командир), прецентор Пардо тесно сотрудничает с правительством Св.Ива и офицерами взаимодействия ФедСода. Готовность, с какой Пардо признал, что его войска не будут защищать установки КомСтара, а будут блокировать продвижение Ляо, вынудила военного прецентора развернуть дополнительные войска. Прибытие на Нашуар 403-го дивизиона позволило 87-му сконцентрировать свои усилия в регионе Киттери, хотя в Св.Иве оставлены два формирования Уровня III, а третье обеспечивает материально-техническое снабжение гуманитарной вспомогательной миссии Куан-Инь Ляо.

Знак отличия 87-го – стилизованная кошка, сидящая на танке.

403rd Division (IV-фи «Крысы реки Прзено»)
1 дивизион/Элита/Фанатики
CO: прецентор XI Даррел Барнс
III-хи «Вестники победы»: полупрецентор II Давыд Ушков
III-тау «Зеркало»: полупрецентор IV Дэрин Уэйт
III-фи «Грозовой фронт»: полупрецентор VII Николь Морин
III-фи «Обманутая фортуна»: полупрецентор X Жан Жибе
III-ипсилон «Естественные враги»: полупрецентор IX Дерек Кук
III-пси «Часовые»: полупрецентор VIII Гарольд Джандж

До конца 3061 года 403-й был частью 12-й армии и базировался в Свободной Расалхагской республике. Однако, когда ситуация в Договоре Св.Ива стала проясняться, 403-й был использован против Нефритовых Соколов на Перекрёстке Робина (Robin's Crossing) и Дымчатых Ягуаров на Ямаровке (Yamarovka), что сделало их идеальными миротворцами. Хотя он и является искушённым воином, прецентор Барнс уверен в мирном урегулировании проблемы и делает всё возможное, что в его власти, чтобы разрядить обстановку и защитить граждан Нашуара и окружающие миры.

Знак отличия 403-го – водная крыса со шлемом и ружьём.

321st Division (IV-бета «Гренадёры КомГвардии»)
1 дивизион/Элита/Фанатики
CO: прецентор VIII Тамата Спаркс
III-бета «Вопль баньши»: полупрецентор II Николас Ляпис
III-гамма «Лучи света»: полупрецентор IV Эдвард Теннер
III-альфа «Чёрная дыра»: полупрецентор III Джос Уишнер
III-гамма «Слепящая вспышка»: полупрецентор VI Брэд Моррисси
III-бета «Долгое ожидание»: полупрецентор VII Дэн Лоулор
III-альфа «Над стеной»: полупрецентор X Джес Хатт

Подобно 403-му, 321-й – из новоприбывших в Договор, на этот раз на т.н. «тенговский фронт». Штаб находится на Колдуне, а сам дивизион тяжёлых БэтлМехов развёрнут подразделениями Уровня III на мирах от Маладора до Тенга, и хотя официально он нейтральный, дивизион уверен, что он прибыл для обеспечения войск Кассандры Ляо разведданными и материалами.

Знак отличия – нога Меха, топчущая змею.

5-я АРМИЯ V-ОМИКРОН: АЛЬПИНИСТЫ

Из-за разделённости между маркой Хаос и Конфедерацией Капелла тактическая позиция 5-й армии такая же плохая, как и у 4-й. Ситуация усугубляется ещё и увеличением внутренних проблем из-за вторжения Марика-Ляо. Столкнувшись с этим наступлением, 394-й дивизион отступил на Холл (Hall), позволив, сами того не желая, свершиться резне на Сирианских владениях. Все до единого воины этого дивизиона расценивают это как личное бесчестье, усугублённое потерей Терры, которое эти две армии должны были -–теоретически – предотвратить. Желание Анастасиуса Фохта взять 394-й на Охотницу и Страну Мечты несколько разрядило проблему, но мораль подразделения до конца 3061 года оставалась шаткой. Странно то, что, когда назначение Дэвиона оказало вредное влияние на комстаровские подразделения, в 5-й армии иораль оставалась сравнительно хорошей, указывая на начало новой эпохи.

Знак отличия 5-й армии – БэтлМех *Wyvern*, взбирающийся на отвесную скалу.

ОФИЦЕРЫ

До 3061 года прецентор Харрис Харвисон командовал 394-м дивизионом. На Стране Мечты он командовал в Великом Отказе войсками КомСтара. Хотя Нефритовые Соколы и нанесли им поражение, военный прецентор похвалил его руководство войсками и смелость, и по возвращении во Внутреннюю Сферу Харвисон был повышен в полномочиях до командира армии, заменив Анну Гесики (которая превосходный тактик, но плохой стратег). Его продвижение привело к всеобщему улучшению моральной обстановки в армии.

ВОЙСКА

Хотя у этой армии и наименьшая доля аэрокосмических войск, чем это обычно предусмотрено для подразделений КомГвардии, мешанина Мехов, броневойск и пехоты 5-й армии прекрасно подходит для порученных ей заданий. 2 дивизиона, базирующихся в Конфедерации, отвечающих в основном за безопасность учреждений КомСтара, имеют наибольшую долю БэтлМехов, а войска, базирующиеся в марке Хаос, имеют огромную долю пехоты, идеально подходящей для их роли миротворцев.

394th Division (IV-тау «Белые львы»)
1 дивизион/Элита/Надёжные
CO: прецептор II Элаина Райн
III-тау «Многогранность путей»: полупрецептор VI Юлий Гаванна
III-ро «Лицедеи»: полупрецептор V Джозеф Царт
III-тау «Кровавые надежды»: полупрецептор I Эдвин Римек
III-фи «Львиная грива»: полупрецептор III Антонио Велец
III-сигма «Рождённые под знаком Рака»: полупрецептор IX Рени Демпстер
III-ипсилон «Танцующие Тельцы»: полупрецептор II Орсон Бейкер

Элементы 394-го дивизиона сопровождали вспомогательные войска на Охотницу, а воины из этого подразделения составляли половину комстаровских войск, сражавшихся на Стране Мечты. Хотя войско погибло, Фохт и Дэвион восхищались их отвагой и яростью. Мораль подразделения с 3059 года серьёзно улучшилась, а со времён возвращения из пространства Кланов их новый командир, Элаина Райн, упорно работает над предотвращением любых проявлений вероотступничества.

Знак отличия 349-го дивизиона – вставший на дыбы лев на фоне солнца.

76th Division (IV-мю «Разбитые воины Волка»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецептор VIII Уллан Бриан
III-ню «Бесконечные мечты»: полупрецептор VII Кристиан Дауни
III-мю «Правила большинства»: полупрецептор VI Франк Прецилио
III-каппа «Лезвие бритвы»: полупрецептор VII Анни Дрискол
III-мю «Шторм и удар»: полупрецептор III Ричард Райан
III-лямбда «Смелые мошенники»: полупрецептор X Гордон Соуден
III-кси «Стальные нервы»: полупрецептор IV Анжело Дуго

Канцлер Конфедерации поставил 77-й дивизион, базирующийся на Сиане, в сложное положение, пригласив для работы на ГИГ-станциях внутри своего государства «Слово Блейка». Из-за отсутствия приказов от примаса или военного прецептора прецептор Бриан отказал в требованиях правительству Конфедерации передать ГИГ-учреждения блейкистам. К счастью, из-за того, что ВСКК застряли в Договоре Св.Ива и в марке Хаос, Конфедерация не натравила на эту дивизию свои войска, но число сделок с местным населением в последние недели резко пошло на убыль. В последние несколько месяцев подразделение стало целью дюжин актов саботажа.

Знак отличия – изображение окровавленного волка.

467th Division (IV-кси «Ягуарьи кожевники»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецептор VIII Терри Шайкс
III-мю «Зубы и когти»: полупрецептор II Лесли Робертс
III-омикон «Люди мрака»: полупрецептор X Крис Уик
III-кси «Род партизан»: полупрецептор VII Самуэль Баба
III-ню «Трубачи»: полупрецептор IX Бриан Каллеро
III-пи «Пророчество»: полупрецептор III Гордон Йоргенсон
III-кси «Глаза и уши»: полупрецептор VIII Джун Плоэн

Подобно 77-му, 467-й дивизион в последние месяцы пострадал от рук ВСКК и «Слова Блейка». Но проблемы на Менке (Menke) и окружающих мирах гораздо более серьёзны, чем те, с которыми столкнулся дивизион, базирующийся на Сиане, - сюда входят и нападения снайперов и необоснованные аресты. Эти инциденты вынудили прецептора Шайкса держать свои войска в пределах их баз, заняв фактически осадное положение, но не позволив «Слову Блейка» заправлять на ГИГ-станциях. Однако с ухудшением ситуации военный прецептор может быть вынужден отвести свои войска или же он рискует пойти на конфликт с государствами-членами Звёздной Лиги.

Знак отличия – изображение скелета большой кошки.

379th Division (IV-пи «Ястребы высокого полёта»)
1 дивизион/Ветераны/Надёжные
CO: прецептор XI Даккара Син
III-пи «Когти ястреба»: полупрецептор IX Али Ахмад
III-ро «Танцующие тени»: полупрецептор II Лерой Баччи
III-пи «Арлекины»: полупрецептор V Марк Гамб
III-кси «Внутренняя сила»: полупрецептор IV Наталья Корнас
III-омикрон «Кавалеристы»: полупрецептор VI Сильвия Соломон
III-сигма «Воющий ветер»: полупрецептор X Тим Хоскинсон

Хотя на Токкайдо 379-й хорошо справился с поставленными задачами, за годы, прошедшие с тех пор, он стал не более собственной тенью. Всё изменилось с началом вторжения Марика-Ляо в Федеративное Содружество. Это необстрелянное подразделение понесло серьёзные потери, но постоянные сражения дали солдатам получить те навыки, какие у них отсутствовали, и сейчас они числятся среди наиболее опытных в мелкомасштабных операциях и городских сражениях подразделений КомГвардии.

Решительные сражения со «Словом Блейка» породили засады и терроризм, а стеснённость командования подразделением в условиях пребывания в непрекращающихся сражениях тяжело отразились на прецепторе Сине. Он стал всё более властным и замкнутым, всё чаще проявляя признаки острой паранойи. Однако его солдаты сохранили преданность своему командиру, и любая попытка сместить прецептора приведёт к мятежу. Проблема настолько острая, что решать её нужно весьма и весьма осторожно.

Официальный знак отличия 379-го – изображение орлиной головы, но многие подразделения также носят изображение нефритового сокола, пронзённого катаной.

6-я АРМИЯ V-КАППА: МРАЧНОЕ НЕПОВИНОВЕНИЕ

6-я армия раньше базировалась в куске комстаровской «розы» между 5-ю и 6-ю «часами», преимущественно в coreward-регионах марки Сарна. Но после вторжения Ляо-Марика её переместили для усиления защиты от Кланов. 6-я армия была назначена в Синдикат Драконов и сыграла важную роль в поддержке операции «Бульдог», хотя в той кампании участвовал лишь 31-й дивизион. 6-я армия осталась в Синдикате, усилив защиту от переместившихся Призрачных Медведей, помогая вернуть в лоно прежней государственности бывшие владения Ягуаров, изредка служа посредниками между Синдикатом и ассимилированными Нова Котами в недавно сформированной префектуре Ирес.

Члены всех 4-х дивизионов постоянно тренируются с солдатами ОВСД, стремясь избежать застоя, вызванного продолжительной гарнизонной службой. Однако в последние месяцы прецентор Мюллер стал замечать, что синдикатовские полковые командиры, особенно те, которые принадлежат к «Алшайнским Мстителям», используют эти учения для оттачивания своих навыков для последующих нападений на территории Призрачных Медведей. Мюллер чувствует, что эти нападения вредят интересам и Синдиката, и Внутренней Сферы. Военный прецентор Дэвион обсудил эту проблему с координатором Куритой, но они не пришли к окончательному её решению.

Знак отличия 6-й армии – стоящий бронированный рыцарь с мечом в одной руке и булавой в другой.

ОФИЦЕРЫ

Прецентор Даниэль Мюллер, командовавший на Токкайдо 31-м дивизионом, прежде чем принял командование над тем, что осталось от прежней 6-й армии, считается одним из лучших офицеров КомГвардии. Властность Мюллера, его сугубо деловой стиль поведения идеально подошли для вливания двух новых дивизионов в восстановленную армию, хотя эта задача, несомненно, легче той, с которой он сталкивался, командуя одним из этих дивизионов. Хотя и встревоженный событиями в марке Хаос, произошедшими после отвода оттуда этой армии, Мюллер считает, что их развитие нельзя было предсказать, и вот это-то и стало причиной конфликта между ним и несколькими его подчинёнными офицерами.

ВОЙСКА

Что необычно для солдат КомГвардии, дивизионы 6-й армии явно подчёркивают различие между Мехами и войсками поддержки. Мехи, в некоторой степени дополняемые бронемашинами, формируют костяк обороны от клана Призрачного Медведя. В такие подразделения включено несколько пехотных частей – они выполняют традиционную роль сил безопасности ГИГ-объектов. Это позволило таким солдатам специализироваться в тактике и, таким образом, у них имеется многоцелевая подготовка.

31st Division (IV-тета «Потерянные парни»)
1 дивизион/Элита/Надёжные
CO: прецентор VII Гонзало Кабрал
III-тета «Кладбищенские ворота»: полупрецентор IX Ричард Уилдер
III-эта «Сумасшедшие игроки»: полупрецентор VIII Алиса Поллворт
III-каппа «Альпинисты кротовины»: полупрецентор III Адольф Гюнтер
III-зета «Странные шоссе»: полупрецентор VI Хироши Абе
III-тета «По ветру»: полупрецентор II Маноло Патенио
III-йота «Нарушенные законы»: полупрецентор VII Элейн Марголл

Базируясь после Битвы за Токкайдо на Процион (Procyon), но отступив оттуда после вторжения Ляо-Марика, 31-й по-прежнему терзается трагедией в Сирианских владениях, где масса планетарного населения сгинула в «лагерях смерти». Когда стал ясен масштаб зверств, члены этого дивизиона обвинили в этом самих себя, а командир подразделения, Джонни Рут, подал в отставку. Однако подразделение осталось эффективной боевой силой, приняв участие в операции «Бульдог», сразившись на Вирентофте (Virentofta) и Рокленде (Rockland) с Ягуарами, и став частью вспомогательных войск, посланных на Охотницу.

На данный момент штаб 31-го дивизиона располагается на Чандлере (Chandler), а само подразделение служит командным дивизионом 6-й армии, защищая штаб армии помимо других своих более общих обязанностей. Во времён возвращения из клановского пространства 31-й принял участие во многих учениях с 15-м полком Синдиката «Алшайнские Мстители».

Знак отличия – чёрный диск с изображением белых следов.

12th Division (IV-гамма «Фаршировщики Медведей»)
1 дивизион/Элита/Надёжные
CO: прецентор VIII Герман Штильс
III-гамма «Воины Лука»: полупрецентор X Франк Десимон
III-бета «Вероотступники»: полупрецентор II Абрахам Чако
III-альфа «Блестящее убийство»: полупрецентор IV Джес Тредгилль
III-гамма «Эволюция в движении»: полупрецентор V Марк Зипперер
III-эпсилон «Юдоль страданий»: полупрецентор III Альберт Митчел
III-дельта «Распахнутые челюсти»: полупрецентор V Дейн Хупер

Одним из ключевых событий на Токкайдо считается вмешательство в сражение за Лук 12-го дивизиона, хотя это кровопролитное сражение и стоило подразделению половины его войск и жизни большинству его старших офицеров.

Из-за огромной нехватки после Токкайдо современному 12-му дивизиону боевого опыта заставляет сомневаться в способностях этого подразделения. Однако военные и дипломатические усилия по интеграции Нова Котов в синдикатовское общество заставили замолкнуть большинство критиков. Боевая летопись подразделения и демонстрация умений в серии учений с полками «Гениоша» и Галактиками Тау и Хи снискало им уважение и у ОВСД, и у Нова Котов.

Знак отличия – изображение мясорубки, из которой пытается вылезти призрачный медведь.

102nd Division (IV-омикрон «Рыцари Фохта»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: полупрецентор XVIII Петер Изотера
III-пи «Разбитая корона»: полупрецентор III Леонид Бренман
III-омикон «Безжалостные»: полупрецентор VI Донна Пробст
III-ню «Возвращение к безмятежности»: полупрецентор IV Уолтер Тифс
III-омикон «Из глубин»: полупрецентор X Алан Лау
III-кси «Гармоничное разногласие»: полупрецентор I Аргимиро Гамбоа
III-ро «Спеши осторожно»: полупрецентор IV Томас Чолл

Сражение на Люцерне (Luzerne) во время операции «Бульдог» ознаменовалось едва ли не самыми большими потерями для СОЗЛ и стало причиной колоссального урона планетарной инфраструктуре. Развёрнутые на Люцерне осенью 3059 года, элементы 102-го постоянно участвовали во вспомогательных и восстановительных работах. Дивизионные инженеры несколько благоустроили места боёв, и понемногу жизнь местного населения стала налаживаться. Однако простой народ по-прежнему относится к войскам КомГвардии с предубеждением, помня об операции «Скорпион» и последующем нападении на Ягуаров. Хотя открытой вражды нет, все втихую поговаривают о «смене одних оккупационных войск другими».

Знак отличия – пара скрещенных копий.

1st Division (IV-кси «Легион МакГилларэя»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецентор XVI Петер МакГилларэй
III-ню «Легион Альфа»: полупрецентор XII Кэти Иссель
III-мю «Легион Бета»: полупрецентор XI Джон Лемейн
III-кси «Легион Гамма»: полупрецентор XV Амит Сингх
III-пи «Легион Дельта»: полупрецентор IX Иисус Мартинез
III-омикрон «Легион Эпсилон»: полупрецентор XIV Кевин Т. Штайн
III-кси «Легион Зета»: полупрецентор X Грегори Уайт

Это был первый дивизион, сформированный КомГвардией и находящийся на действительной службе последние 150 лет. 1-й дивизион уничтожал в 2980 году остатки линейного крейсера *Трипиц* и уничтожил в 3004 году пиратский союз «Чёрного» Джека МакГирка. Хотя дивизион и понёс серьёзные потери, он показал, что КомГвардия может сражаться, и разработал многие военные тактики ордена. Престиж этого дивизиона возрос ещё больше после его сражений со Стальными Гадюками и Призрачными Медведями, хотя это весьма дорого обошлось подразделению. Вклад прецентора МакГилларэя и привёл к прозвищу этого дивизиона – это одно из немногих подразделений КомГвардии, носящих имя своего командира.

Базируясь на Рокленде вблизи границы Синдиката с Периферией, подразделение столкнулось с растущей угрозой пиратов. В конце 3061 года прецентор МакГилларэй выделил на Периферию «Легион Бета», чтобы найти и обезвредить пиратские базы. Сообщений от «Легиона Бета» пока ещё не поступало, и прецентор, опасаясь худшего, всё же вынужден пока считать это подразделение утраченным.

Знак отличия – мраморная колонна, на верхушке которой помещён шлем римского солдата.

7-я АРМИЯ V-ЙОТА: ТЁМНЫЙ ВАЛ

Последние 5 лет не были благосклонны к 7-й армии. Сначала вторжение .Марика-Ляо в Федеративное Содружество вынудило их переместиться в Альянс Лиры, а затем кризис на Ковентри потребовал вторичного их перемещения, теперь уже на границу с Нефритовыми Соколами. Затем дезертирство их командующего офицера и огромного числа солдат, переметнувшихся к «Слову Блейка», разрушило мораль. Прецентор Карина Виста была любима своими солдатами, и многие из тех, кто остался, сомневаются в правильности назначения Дэвиона военным прецентором. Масштаб отставок во всех дивизионах, кроме 9-го, очень крупный, и новые командиры испытывают затруднения в сохранении боеготовности этой армии.

Знак отличия 7-й армии – тёмно-синяя волна на сером диске.

ОФИЦЕРЫ

Бывший заместитель командующего армии, прецентор XI Юсуф ибн-Айюб всячески борется за поддержание морали армии, но с таким же постоянством терпит неудачу. Некоторые обвиняют Айюба, родившегося в терранской провинции Лавант, в постоянном ущербе армии, считая его сочувствующим блейкистам. Однако военный прецентор Дэвион заверил Айюба в своём доверии ему, дав ему достаточную свободу в восстановлении 7-й армии.

Наиболее известный членом 7-й армии является полупрецентор Ричард Петтигрю из 214-го дивизиона, которого после Битвы за Токкайдо понизили в звании (до этого он был прецентором) за нарушение субординации. Петтигрю открыто подвергнул критике начальство за колоссальные потери на Токкайдо, и лишь его действия против Нефритовых Соколов на мосту Пахаря (Plough bridge) позволили избежать полного военного поражения. Верный сторонник политики Фохта, пока непонятно, как сложится его работа с новым военным прецентором.

ВОЙСКА

Дезертирство и отставки привели к снижению боевой эффективности 7-й армии до 70%. Новые рекруты – включая и агентов ROM, следящих за симпатиями внутри подразделения, – заменили многих из выбывших солдат, но процесс их интеграции завершится, как ожидается, не ранее конца 3062 года.

9th Division (IV-пи «ТУК – Тёмные убийцы котов»)
1 дивизион/Элита/Сомневающиеся
СО: прецентор IX Нарами Ничигама
III-ро «Тона серого»: полупрецентор V Джон Морахан
III-пи «Слепящий свет»: полупрецентор VII Тед Корсак
III-омикрон «Когтистые клиперы»: полупрецентор III Чао-Чунг Хсу
III-пи «Гренадёры Йодже»: полупрецентор II Дарлена Сорг
III-сигма «Обманы и ловушки»: полупрецентор IX Кен Паризер
III-кси «Лезвие меча»: полупрецентор IV Альберт Гойя

Сражавшись с Нова Котами в Йодже и Тосте, 9-й дивизион завоевал репутацию отважного, скрупулёзного и изобретательного подразделения. Дивизион превосходно проводит тактику комбинированных войск, смешав воздушную мощь, статичную оборону и тактические нападения для постоянного выведения противника из себя. Его сапёры особенно искушёны в установке мин-ловушек, некогда использованные ими с катастрофическими последствиями против Нова Котов. Работая во время операции «Бульдог» на Хайнере (Hyner) и Марсдейле (Marshdale) вместе с другими солдатами СОЗЛ, 9-й подтвердил своё прозвище «ТУК».

В отличие от других дивизионов 7-й армии, мораль в 9-м остаётся хорошей. Однако преданность подразделения остаётся неясной. Почти треть солдат, сопровождавших Карину Виста в исход, ушли из 9-го, и прецентор Ничигама ещё не объявила, за она или против военного прецентора Дэвиона.

После Токкайдо эмблемой 9-го дивизиона стала шкура нова кота, а с 3060 года к ней присоединилась и шкура дымчатого ягуара.

244th Division (IV-пси «Люди принца»)
4 формирования Уровня III/Новички/Фанатики
СО: прецентор I Раймонд Ирелон
III-пси «Разорванные цепи»: полупрецентор II Заффар Ахлак
III-хи «Преданные субъекты»: полупрецентор II Маргарет Чапс
III-омега «Силачи»: полупрецентор VI Патрик Халлингер
III-пси «Палки и камни»: полупрецентор III Рудольф Шаков

После назначения нового военного прецентора полупрецентор Шинт Диетр попытался увести своё подразделение Уровня III в исход, в «Слово Блейка». Но он задумал это без согласования с командиром формирования Уровня III Раймондом Ирелоном, который, возглавив «преданные» части дивизиона, воспрепятствовал предательству командира. Итогом стало генеральное сражение между этими двумя фракциями, ставшее кровопролитным для их обеих, но предотвратившее массовый исход. Спаслась лишь горста сочувствовавших блейкистам, но Диетр был пленён и ожидает суда за предательство, находясь в штабе КомСтара на Токкайдо. Чтобы подчеркнуть свою преданность новому военному прецентору, дивизион отказался от своего старого прозвища («Замаскированные»), предпочтя его «Людям принца».

Официально знак отличия 244-го – изображение вороны, пронзённой мечом, но некоторые члены этого подразделения также носят меч и сияющее солнце Федеративных Солнц.

222nd Division (IV-кси «Немногие изгнанные»)
1 дивизион/Регуляры/Сомневающиеся
СО: полупрецентор XI Харт Крейг
III-омикрон «Птичья клетка»: полупрецентор IV Барри Рабовски
III-кси «Надвигающаяся угроза»: полупрецентор X Брэд Томашевски
III-мю «Вычёркивание»: полупрецентор VI Мария Джонс
III-ню «Поздноцветущие»: полупрецентор V Пауль Давиес
III-кси «Классные акты»: полупрецентор III Феба МакЛернон
III-пи «Благословлённые действия»: полупрецентор III Ричард Шафтик

После нападения в 3058 году Нефритовых Соколов на альянс Лиры 222-й дивизион был переведён на Каулун (Kowloon) на границе с Периферией. Политически описываемая как «мир, позабытый Альянсом», эта планета мало чем нравится местному гарнизону КомГвардии, если не считать огромные тракты на нетронутом ландшафте. Лишь изредка их сонную жизнь будят пиратские набеги, и прецентор Крейг для предотвращения застаивания постоянно устраивает учения и ротации. Однако дисциплина потихоньку начинает расшатываться, и многие считают, что их прозвище – печальное пророчество. Многие солдаты их покинули – большинство из них просто растворились в Альянсе, а другие дезертировали в «Слово Блейка».

Знак отличия – шлем, повешенный на штурмовую винтовку, воткнутую в землю.

214th Division (IV-эта «Дивизион “Красная стрела”»)
1 дивизион/Регуляры/Сомневающиеся
СО: полупрецентор XIII Ричард Петтигрю
III-эта «Прочное основание»: полупрецентор IV Ян Занг
III-эпсилон «Молния»: полупрецентор VI Карл Хавиланд
III-тета «Путеводящий свет»: полупрецентор III Басс Дайк
III-йота «Речные рейдеры»: адепт X Энтони Лукс
III-эта «Постоянно выживающие»: полупрецентор VIII Джейсон Нис
III-хета «Выламывание»: полупрецентор IX Бонг Ро

Хотя и разбитые Нефритовыми Соколами на мосту Пахаря на реке Презно, 214-й дивизион тяжёлых Мехов имеет репутацию гибкого и стойкого подразделения, пережившего своё первичное поражение и начавшего контратаку на Соколов. В том сражении уцелело меньше одного формирования Уровня III, но те, кто уцелел, стали ядром восстановленного дивизиона и постоянно демонстрируют свою преданность прецентору Петтигрю. Т.к. некоторые отмечают некоторое его сочувствие «Слову Блейка», то ROM не оставалось ничего иного, как дать этому подразделению статус «Сомневающиеся».

Знак отличия – летящие стрелы, одна из которых красного цвета и крупнее, чем остальные.

8-я АРМИЯ V-ПИ: КРАЙНЕЕ НЕПОВИНОВЕНИЕ

Базируясь на границе Альянса Лиры и Лиги Свободных Миров, члены 8-й армии со времён Токкайдо почти не участвовали в сражениях, сконцентрировав вместо этого свои усилия на гуманитарной помощи, миротворчестве и антипиратских миссиях. Величайшая угроза для 4-х дивизионов этой армии – это «Слово Блейка», чьи оперативники-террористы предприняли множество мелких нападений ГИГ-станции, расположенные на этом участке границы. Эти нападения в начале 3060 года прекратились, но в конце 3061 года возобновились с ещё большей яростью. Однако ROM уверен, что некоторые из этих нападений на самом деле были инспирированы «Локи», лиранской террористической организацией. Непонятно, что послужило Альянсу поводом для этих операций, но наверняка целью их было держать войска КомГвардии в напряжении и не дать ухудшиться ситуации в Альянсе и Содружестве. В поддержку этой теории почти нет никаких свидетельств, но у старших офицеров этой армии она очень популярна.

Знак отличия 8-й армии – горгулья, сидящая на плече БэтлМеха *Guillotine*.

ОФИЦЕРЫ

Хотя и преданный КомСтару, прецентор XI Бисор Якель поддерживает точку зрения – находящую отклик у множества людей в ордене, – что назначение Виктора Штайнер-Дэвиона поставило КомГвардию в сложное положение из-за плохих отношений Дэвиона с его сестрой и Конфедерацией Капеллы. Учитывая, что из-за «Слова Блейка» путь КомСтару в Лигу Свободных Миров заказан, прецентор считает, что лишь Синдикат и Расалхаг поддерживают КомГвардию, и всё же даже это мнение уж слишком оптимистично. Якель оценивает своё отношение как «преданная оппозиция», а не прямой мятеж против КомСтара – это положение военный прецентор молчаливо одобряет. Дэвион сказал буквально следующее: «Лучше я буду окружён преданной оппозицией, чем льстецами».

ВОЙСКА

8-я армия укрепила своё оборудование (которое – по традиции – эпохи ещё Звёздной Лиги) Мехами и машинами местного производства. Строящиеся в Лире *Thunder Hawk* и *Cestus* сражаются бок о бок с Мехами *Shootist* и *Excalibur*, производёнными на Терре, насытив армию духом космополитизма. До 3057 года это происходило благодаря принцу Виктору Дэвиону, считавшего долгом Федеративного Содружества помочь КомСтару, сражавшемуся на Токкайдо. После отделения Альянса Лиры поток материалов поначалу продолжался (правда, поменьше объёмом), пока Катерина Штайнер-Дэвион укрепляла свои позиции, но в последние месяцы КомСтар испытывает всё увеличивающиеся затруднения в приобретении такого оборудования.

182nd Division (IV-каппа «Стальная кавалерия»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецентор VIII Эрин Харуэлл
III-каппа «Дьявольские псы»: полупрецентор V Доминик Ферран
III-йота «Дредноуты»: полупрецентор II Рифет Коцлика
III-каппа «Тёмная луна»: полупрецентор VII Альбина Шартс
III-тета «Вне времени»: полупрецентор VI Элмер Цобус
III-лямбда «Святое сердце»: полупрецентор IX Ян Храмега
III-мю «Текучий конфликт»: полупрецентор III Линда Ву

Занимая тактически важный пункт в полосе развёртывания КомГвардии на границе Лиры и Лиги, 182-й дивизион отвечает за оборону комстаровских установок на дюжине миров на лиранской стороне границы с Лигой Свободных Миров и федерации Цирцинус. Однако несмотря на то, что прецентор Харуэлл находится в сносных отношениях с 10-м Лиранским Регулярным полковника Даррел Инглес, её солдаты постоянно поливают грязью командующего военного театра Каванаут II, Ричарда Штайнера. Сын генерала Армий Нонди Штайнер и, следовательно, кузен архонта, Ричард Штайнер является также и бывшим членом нашего ордена, подавшего в отставку при загадочных обстоятельствах в конце 3030-х гг. Переведённый в 3058 году из марки Скаи, генерал Штайнер, кажется, чем-то нами недоволен, и это недовольство он изливает на 182-й, запутывая их линии поставок и передвижения солдат бюрократическими препонами. Кажется маловероятным, что такие действия являются частью официальной лиранской политики, но они соответствуют презрению архонта, испытываемом ею по отношению к военному прецентору и нейтралитету нашего ордена.

Знак отличия – лошадь,, сделанная из клёпанных стальных пластин.

85th Division (IV-омикрон «Дивизион “Прорезиненный нож”»)
1 дивизион/Элита/Надёжные
CO: прецентор IX Джон Граф
III-ро «Круг Чести»: полупрецентор VIII Луис Фейд
III-омикрон «Одинокая звезда»: полупрецентор I Патриция Эбби
III-ню «Ночные злоумышленники»: полупрецентор III Альберт Шнайдер
III-пи «Жесты недоверия»: полупрецентор VI Барбара Уилкокс
III-омикрон «Кровь и сталь»: полупрецентор IV Чунг Хонг
III-кси «Грозные ангелы»: полупрецентор V Леон Упин

Бывший военный прецентор «Слова Блейка» Трент Ариан, командовавший на Токкайдо 85-м дивизионом, принял командование формированиями Мехов Уровня III, когда дезертировал на Гибсон, - почти половиной Мехов этого дивизиона. Новый командир подразделения столкнулся с серьёзными трудностями, но он преодолел их, и в январе 3055 года был объявлено о полной боеготовности восстановленного 85-го.

Дивизион принял участие в операции «Бульдог», став частью Экспедиционного корпуса «Шварц» и внёс свой вклад во вспомогательную миссию на Охотницу. Прецентор Граф сражался в Великом Отказе, хотя от его *Shootist*'а почти ничего не осталось, а сам он был серьёзно ранен.

Знак отличия – кулак Меха, сжимающий нож.

56th Division (IV-йота «Меч военного прецентора»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: полупрецентор IV Селена Джуссиум
III-эта «Право сражаться»: полупрецентор IX Кларенс Хамр
III-каппа «Преследование вслепую»: полупрецентор IV Соня Джонсон
III-йота «Бросьте кости»: полупрецентор I Дина Алдай
III-лямбда «Белые кролики»: полупрецентор VII Роман Гэйлс
III-тета «Дикие дети»: полупрецентор X Кеннет Соммерс
III-йота «В любую погоду»: полупрецентор III Стивен Денк

Роль 56-й дивизиона, базирующегося последнее десятилетие на Солярисе, постоянно расширялась. Изначально выполнявший гарнизонную службу, дивизион потихоньку (хотя и осторожно) получил статус нейтральной стороны даже в Лиге Свободных Миров, что в конце концов привело к появлению роли арбитра. Эта роль стала превалирующей с тех пор, как развалилось Федеративное Содружество, но в последние месяцы отношения с лиранскими официальными представителями резко охладели. На 56-й во время предстоящего сезона матчей была возложена задача по поддержанию порядка – эту задачу они выполняют вот уже 4 года. В этом их положении заинтересованы и сами лиранские солдаты.

Знак отличия – широкий меч с логотипом КомСтара, обращённый лезвием вверх; это преднамеренное искажение логотипа «Слова Блейка».

167th Division (IV-кси «Ребята с Зелёной горы»)
1 дивизион/Новички/Надёжные
CO: полупрецентор IX Слурпея Куци
III-ню «След в песках»: полупрецентор VIII Раймонд Сауэлл
III-кси «Пустынники»: полупрецентор VI Давид Зигмонд
III-пи «Молчуны»: полупрецентор IV Деметра Лонис
III-омикрон «Смещающиеся тени»: полупрецентор III Фред Гринбург
III-кси «Бледное пламя»: полупрецентор VIII Рик Робинзон
III-мю «Куски 8-го»: полупрецентор X Крэйг Грин

167-й дивизион из-за своего местонахождения и статуса прекрасно оборудован – и всё благодаря контактам полупрецентора Куци в среде руководителей, отвечающих за материально-техническое снабжение КомГвардии. Хотя его и не обеспечили новейшим оборудованием, подразделение не испытывает недостатка в боеприпасах и запчастях, что позволило сохранить здесь высокую степень боеготовности. Необычно то, что помимо их нынешнего местонахождения в Альянсе Лиры, подразделение регулярно проходит учения с 7-м Лиранским Регулярным. Прецентор Куци и полковник Гамильтон надеются, что эти учения позволят дать этим полным энтузиазма, но необстрелянным войскам бесценный практический опыт. Командиры КомГвардии и Лиры согласились провести серию обменов офицерами, чтобы дать почувствовать им, как работается в других войсках. Однако ни Куци, ни Гамильтон не уверены, что такое положение вещей сохранится надолго, и оба опасаются надвигающейся угрозы войны.

Знак отличия – два воина, занимающихся армрестлингом.

9-я АРМИЯ V-ЛЯМБДА: СБРОД

Область ответственности 9-й армии охватывает spinward-сектора Альянса Лиры (по старому – кусок комстаровской «розы» между 9-ю и 10-ю «часами»), переплетаясь с областями ответственности 8-й и 10-й армий. Находясь вдали и от кланов, и от «Слова Блейка», 9-я армия практически не столкнулась с военной угрозой и широко разбросана. Во многих отношениях это отражает обычное войсковое развёртывание дотоккайдского периода, хотя по сравнению с довоенным периодом остро ощущается нехватка солдат. За исключением формирований Уровня III из 34-го дивизиона, очень немногие войска собраны в такие формирования и чаще всего представляют собой комбинацию сил Уровня I – обычно это смесь пехоты при поддержке бронемашин или Мехов. Однако преобладание Мехов – почти 400 во всех 4-х дивизионах – делает невозможным защитить все районы в выделенной области, и поэтому прецентор Оуэнс сконцентрировал свои войска в наиболее важных местах.

Как и в 7-й и 8-й армиях, солдаты этой армии встревожены назначением Дэвиона на пост военного прецентора. Они были свидетелями произвола Альянса и наблюдают постоянное ухудшение отношений с местным населением. Здесь также было отмечено множество отставок и дезертирств в «Слово Блейка», наиболее известный из перебежчиков – Ньютон Фасетт, бывший командир 207-го дивизиона.

Солдаты и машины 9-й армии используют в качестве своего знака отличия изображение пугала.

ОФИЦЕРЫ

Больше дипломат, чем военный человек, прецентор Соник Оуэнс признаёт сложность своего положения и положения своих солдат. Он находится на постоянной связи с Высшим командованием ВСАЛ, убеждая их в своём нейтралитете, но, раздражённые отказом КомСтара выдвинуть кандидатуру архонта на пост Первого Лорда, официальные представители Лиры, вероятнее всего, вряд ли его слушают. Это вынуждает Оуэнса изменить свой подход, и он чувствует, что ВСАЛ в конце концов разобъёт его войска в военной конфронтации, что, несомненно, приведёт к ужасным последствиям.

ВОЙСКА

Наращивание бюрократических препон в Альянсе Лиры по отношению к КомГвардии наносит сильный удар по солдатам и снабжению, которое стало весьма проблематичным из-за разбросанности войск 9-й армии. По нынешним оценкам лишь 3/4 Мехов и бронемашин этой армии функциональны – всё из-за истощения запасов запчастей. Из-за малой тактической значимости – войска этой армии сильно распылены и вряд ли смогут оказать достойный отпор, – это всё наносит сильный удар по морали.

34th Division (IV-ипсилон «Дивизион “Чёрная перчатка”»)
1 дивизион/Элита/Сомневающиеся
CO: прецентор VIII Патриция Кинг
III-каппа «Открытые глаза»: полупрецентор X Флоренция Жозефиак
III-мю «В тени»: полупрецентор II Герхард Фельдманн
III-лямбда «Сила Духа»: полупрецентор VII Пауль Рапах
III-йота «Боксёры»: полупрецентор IV Раймонд Тим
III-лямбда «Проблеск надежды»: полупрецентор V Бриан Конклин
III-ню «Борющиеся пионеры»: полупрецентор IV Петер Вальтерс

34-й дивизион, чей штаб расположен на Новой Земле, - единственный дивизион в 9-й армии, способный сконцентрировать своих солдат. Этот дивизион имеет по 2 формирования Уровня III на Новой Земле, Торине (Thorin) и Чаре (Chara) – официально потому, что эти миры подвержены риску нападений со стороны Лиги Свободных Миров и Синдиката Драконов, но на самом деле из-за стратегической важности этих миров при нападении на Терру. Новая Земля, бывший командный пост Сил Обороны Звёздной Лиги, играет важную роль в планах КомСтара. Этот мир является домом для «Торговой компании Новой Земли», с которой КомСтар связывают многолетние выгодные отношения, и которая, вместе с компанией «Оружейные системы янки», является главным источником поставок в орден. Из-за потери складов и производственных мощностей Терры такие независимые источники материалов очень важны для обеспечения гибкости операций КомГвардии.

Знак отличия – чёрная латная перчатка, сжатая в кулак, напоминающая знак отличия Альянса Лиры и Федеративного Содружества.

366th Division (IV-йота «Уланы Брзо»)
1 дивизион/Новички/Надёжные
CO: прецентор I Перри Эспартеро
III-каппа «Уличные кошки»: полупрецентор VI Дэрил Гормли
III-тета «Сила Брзо»: полупрецентор V Анжела Поль
III-йота «Гиганты Блейка»: полупрецентор IX Джером Холлобоу
III-лямбда «Легионеры Лафферти»: полупрецентор IV Ева Фикс
III-йота «Круг слёз»: полупрецентор VI Эмиль Пресман
III-эта «Летающие пушки»: полупрецентор III Джордж Ветте

Ответственный за внушительную группу миров между Каледонией и Дураном, 366-й дивизион недавно столкнулся с неожиданной сменой командования, когда у прецентора Лилли Лафферти случился сердечный приступ и она подала в отставку. Её преемником стал её заместитель, Перри Эспартеро; хотя он и является способным администратором и тактиком, Эспартеро оказался посредственным руководителем, не сумев предотвратить волну отставок и дезертирств в «Слово Блейка», последовавших за назначением Дэвиона военным прецентором. За 2 месяца после Уиттингской конференции это подразделение потеряло 15% личного состава, а Эспартеро произвёл радикальные перемены в схеме развёртывания своего дивизиона, которые будут действовать до тех пор, пока эти потери не будут восполнены.

Знак отличия – скрещенные меч и копьё на фоне щита с изображением логотипа КомСтара.

143rd Division (IV-дельта «Гусары Фохта»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецентор IX Альдер Рид
III-гамма «Воющий череп»: полупрецентор IX Ники Артино
III-зета «Стенобитные»: полупрецентор VI Фрэнсис Билгман
III-дельта «Мегеры»: полупрецентор VI Олег Мудрик
III-дельта «Рыцари Тругольника»: полупрецентор IX Паула Козе
III-эпсилон «Неземные»: полупрецентор IV Тор Джонсон
III-бета «Наездники смерти»: полупрецентор VIII Чарльз Вербле

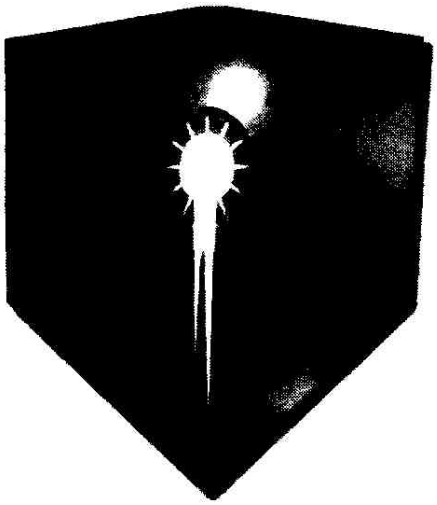
Широко разбросанный по лиранским провинции Скаи и военному театру «Свобода», 143-й дивизион отвечает за оборону учреждений КомСтара от Торина до Скаи. Хотя по сравнению с дотоккайдским периодом, когда дивизион размещался на Поулсбо, нынешнее его местонахождение кажется получше, этот регион весьма беспокойный и опасный. В Скаи за последние 25 лет они были свидетелями двух попыток отколоться от Федеративного Содружества, а под руководством Роберта Кельсва-Штайнера они легко попытаются сделать это снова. Из-за ухудшения политической ситуации прецентор, не желая доверять безопасность своих людей хрупкому нейтралитету КомСтара, удвоил число подготовительных учений и делает всё возможное, чтобы находящееся в его распоряжении оборудование было полностью исправно.

Знак отличия – череп, один глаз которого закрыт повязкой, а под ним скрещенные кости.

207th Division (IV-мю «Дробилки»)
1 дивизион/Новички/Сомневающиеся
CO: прецентор III Хирам Лаваль
III-мю «Мистические видения»: полупрецентор VII Роберт Патела
III-лямбда «Беспокойная нация»: полупрецентор VI Тед Феррера
III-кси «Военные барабаны»: полупрецентор II Джон Симон
III-мю «Гроссмейстеры»: полупрецентор IV Элен МакНейл
III-ню «Осадные машины»: полупрецентор X Саса Бербериджан
III-каппа «Копьё Блейка»: полупрецентор III Роберт Салуга

До мариковской операции «Гуэрреро» 207-й базировался на Оливере (Oliver), но изгнание КомСтара из этого региона вынудило подразделение переместиться на большую группу миров в anti-spinward- и coreward-направлениях военного театра «Аларион». Дивизион, чей штаб находится на Добродетели (Virtue), возможно, самое изолированное и широко разбросанное подразделение КомГвардии. Сообщения ROM предполагают, что эта изоляция позволила “Слову Блейка” проникнуть в это подразделение и возродить дореформенную псевдорелигиозную практику. Отставка Фохта стала поводом появления множества симпвтизирующих “Слову Блейка”, которые дезертировали, возглавляемые прецентором Ньютоном Фасеттом. Большинство этих солдат ушли в Лигу Свободных Миров, а оттуда – на Терру, но некоторые захватили ГИГ-станции, вынудив нового командира этого дивизиона воспользоваться силой для возвращения этих станций под крыло КомСтара. Пока что он выясняет, сколько точно из оставшихся солдат сочувствуют блейкистам, что и привело к самопровозглашению статуса “Сомневающиеся”.

Знак отличия – кенгуру с одетыми боксёрскими перчатками.



10-я АРМИЯ V-НЮ: КРАСНЫЙ ЛЕГИОН

10-я армия занимает coreward- и spinward-регионы Альянса Лиры, располагаясь на мирах от Терры до Таркада и клановской границы. До 3057 года они были единственным подразделением, обеспечивавших гарнизонные войска для ГИГ-станций в этом регионе, но после Войны Отказа и удара Нефритовых Соколов по Ковентри эти солдаты были усилены 7-й и 11-й армиями. Однако 10-я армия оказалась раздираема внутренними проблемами Альянса, а именно трениями между архонтом Катериной Штайнер-Дэвион и великим герцогом Морганом Келлом из самопровозглашённого Арк-Ройяльского Защитного Кордона. Запутанность линий поставок этой армии из-за лиранской бюрократии 2 дивизиона – 198-й и 208-й – были вынуждены опираться лишь на благосклонность великого герцога, верного сторонника Виктора. Однако это ещё больше ухудшило их отношения с Таркадом, создав бесконечно закручивающуюся спираль.

Знак отличия 10-й армии – красный щит с логотипом КомСтара.

ОФИЦЕРЫ

Командующий 10-й армией, прецентор Синтия Бирд, признаёт, что ей не нравится Виктор Штайнер-Дэвион. Однако она уважает мнение Фохта и готова предоставить бывшему принцу презумпцию невиновности. На данный момент.

Прецентор Кристина Реардон из 283-го дивизиона менее снисходительна. Однако безо всякого повода появились слухи о том, что она собирается дезертировать в «Слово Блейка». Более того, она не может стать пилотом Меха даже несмотря на свою тактическую изобретательность – она потеряла обе ноги на Токкайдо – и согласна с мнением своих солдат, что смещение прецентора с его поста в данный момент – дело очень рискованное.

ВОЙСКА

Хотя большинство дивизионов этой армии сейчас в полном составе, 208-й на Люцерне был фактически уничтожен Дымчатыми Ягуарами, и лишь отвага уцелевших предотвратила расформирование этого подразделения. С утратой фабрик КомСтара на Терре этот частично восстановленный дивизион стал оснащаться оборудованием преимущественно из Синдиката Драконов и Арк-Ройяльского Защитного Кордона, что приводит к разношёрстному виду этого дивизиона.

283rd Division (IV-пи «Повелители Волков»)
1 дивизион/Регуляры/Сомневающиеся
CO: прецентор XVII Кристина Реардон
III-пи «Острый край»: полупрецентор X Амадо Мартинез
III-сигма «Бороться за шанс»: полупрецентор VI Тос Пой
III-омикрон «Ранний вопль»: полупрецентор I Крис Гард
III-пи «Комитатус»: полупрецентор X Доменик Кузано
III-ро «Уверенные мечты»: полупрецентор VIII Сюзанна Липсон
III-кси «Стойкие»: полупрецентор IV Джессика Мунао

Возглавляемый верным сторонником нового военного прецентора, 283-й дивизион попала под плотную опёку со стороны ROM. Причиной такого внимания стало решение расположить потенциально нелояльное подразделение так близко к Терре, но решение прецентора Реардон подвергнуть военному суду несколько агентов-блейкистов, обнаруженных в её подразделении, положило начало нелёгкому делу развенчания каких-либо сомнений относительно их преданности. Однако более циничные наблюдатели предполагают, что такое её поведение – не более чем пыскание пыли в глаза с целью скрыть инстинные мотивы прецентора.

Этот дивизион в совё время поддерживался 210-м дивизионом в их партизанской войне против блейкистов-оккупантов Терры, но сомнения относительно их лояльности положили конец роли 283-го в таких миссиях, которые теперь выполняют 34-й дивизион с Новой Земли. Однако из-за инерционности цепочки материально-технического снабжения материалы продолжают поступать на Ригель Кент (Rigel Kent), а подразделение оставило на многих местных своих складах запчасти и боеприпасы.

Знак отличия – волк, воющий на полную луну.

66th Division (IV-ипсилон «Дивизион-одиночка»)
1 дивизион/Новички/Сомневающиеся
CO: прецентор VI Даг Кессельринг
III-тау «Беспокоящие»: полупрецентор IX Флоренция Лихва
III-хи «Смертоносные труды»: полупрецентор V Аллан Мурзин
III-ипсилон «Возничьи»: полупрецентор III Раймонд Руджеро
III-фи «Штормовые тучи»: полупрецентор V Алан Кеарнс
III-ипсилон «Дивное предвидение»: полупрецентор VII Пегин Холтан
III-сигма «Золотые призраки»: полупрецентор II Франк Порш

Подобно 283-му дивизиону, 66-й сражался на Токкайдо в Лесном краю (Forest's Edge) с Волками. 66-й понёс ужасающие потери, но Волки не клюнули на наживку в виде отступления и вместо этого продвинулись и захватили другие объеты. Это подразделение также пострадало от дезертирства в «Слово Блейка», и полупрецентор Густув Гаррон, командир этого дивизиона до своей отставки в 3059 голу, столкнулся со сложной задачей восстановления подразделения.

Преемник Гаррона, Даг Кессельринг, изменил незавидную судьбу этого подразделения, но вряд ли это это будет замечено. Отпрыск лиранской семьи из мелкой знати, Кессельринг сохранил тесные связи с высшим обществом на Таркаде. Хотя сначала это было огромным преимуществом для подразделения, его связь с Катериной Штайнер-Дэвион стала в последние несколько месяцев источником проблем. Кессельринг и его штаб по неизвестной причине отказались предоставить высшему свету на Таркаде свои разведданные.

Знак отличия – одинокий рыцарь, сражающийся с ордой варваров.

198th Division (IV-эпсилон «Люди гор Динджу»)
1 дивизион/Элита/Надёжные
CO: прецентор VIII Уинстон Куиллар
III-дельта «Сущность ярости»: полупрецентор VI Кристи Роамс
III-эта «Ледяной ветер»: полупрецентор IV Анна Смит
III-эпсилон «Коробейники»: полупрецентор IV Виктория Браунд
III-эпсилон «Львиное сердце»: полупрецентор VII Давид Эдлер
III-зета «Красные рыцари»: полупрецентор II Джером Орф
III-гамма «Гренадёры Динджу»: полупрецентор X Анджей Птак

Являясь одним из 3-х дивизионов, базирующихся внутри Арк-Ройяльского Защитного Кордона (другие – 312-й дивизион 11-й армии и 9-й дивизион 7-й армии), 198-й установил хорошие отношения с великим герцогом и его войсками. Само подразделение полностью зависит от поставок АРЗК.

Несколько формирований Уровня III из этого двизиона участвовали в учениях с войсками АРЗК, включая и членов Клана Волка (в Изгнании). Сражавшись с Кланом Волка в Скупо (Skupo), прецентор Куиллар опасается, что его солдаты не захотят работать со своими бывшими врагами, но оба войска сразу же нашли общий язык, зауважав друг друга за воинское мастерство. Солдаты Хана Келла отдавали особенное предпочтение работе с дивизионом КомГвардии среди всех участвовавших в учениях.

Знак отличия – гора с заснеженной верхушкой.

208th Division («Рейдеры реки Рачице»)
3 формирования Уровня III/Элита/Надёжные
CO: прецентор VIII Гравели Зан
III-каппа «Отверженные Люцерной»: полупрецентор III Элмер Эвинг
III-тета «Уцелевшие»: полупрецентор VII Дональд Миллард
III-мю «Мужество под огнём»: полупрецентор III Чарльз Вульф

На Люцерне Дымчатые Ягуары разбили 208-й дивизион – результат плохого планирования и невезения. Но вместе с 3-м Дэвионовским Гвардейским дивизион смог сдерживать Ягуаров до прибытия подкреплений. Несколько недель после этой операции серьёзно обсуждалось слияние 208-го и Гвардейского, которые сформировали бы поподразделение новой Звёздной Лиги, но споры относительно общей командной структуры и ответственности привели к отмене этой идеи. Однако, несмотря на разделившую их пропасть, эти подразделения поддерживают постоянный контакт. Ещё до 2-й Уиттингской конференции они обратились к военному прецентору Фохту и маршалу Армий Джексону Дэвиону позволить провести серию обменов офицерами, но прецентор Зан и маршал Сеймур уверены, что приход Виктора Дэвиона уничтожит эту возможность.

Знак отличия – крыса, плывущая на каноэ вниз по реке.

11-я АРМИЯ V-ЭТА: БЛАГОРОДНЫЕ

Хотя многие подразделения КомГвардии, базирующиеся в Альянсе, сильно пострадали в последние несколько месяцев, 11-я армия является целью вымещения злости Альянса вот уже почти 5 лет. Изначально базируясь на границе Альянса с Синдикатом, 11-я армия была перемещена во время Войны Отказа на границу клановской Оккупационной зоны. Это передвижение, предназначенное для блокирования каких-либо устремлений Волков или Соколов к Терре, архонта совсем не раздражало. Её разъярило приглашение синдикатовских солдат в качестве миротворцев в спорный Лионский выступ. Правительство Альянса постоянно протестует против этого, но, столкнувшись де-факто после отделения от Федеративного Содружества с оккупацией и задачей восстановления закона и порядка, оно решило не предпринимать прямых действий.

Однако они взыскали несколько «таможенных пошлин» и неожиданно проинспектировали скалды, выделенные дивизиону, что вызвало протесты со стороны прецентора Вагонера и военного прецентора. Дивизионные командиры армии со всей тщательностью выстраивала дорогостоящие склады, которые они намеревались использовать в случае клановского нападения на Альянс. Испуганные нападением после войны Соколов и Гадюк, армия раздала эти склады отдельным подразделениям, но после ухода из Внутренней Сферы Гадюк этот материал был возвращён в мирные области.

Знак отличия 11-й армии – два воина, сражающихся на рапирах.

ОФИЦЕРЫ

Прецентор Джордж Вагонер получил от корпуса снабженцев КомГвардии прозвище «Воришка» за свою способность проникать сквозь бюрократические препоны, чинимые Альянсом. Однако Вагонер, спокойный и без чувства юмора, не подаёт признаков, что он признаёт своё прозвище.

Получив в 3050 году пост командира 48-го дивизиона, Шерил Рауме – самый старослужащий офицер в 11-й армии; хотя она и выдающийся лидер, она дважды отказывалась принять командование армией. Практичный командир, она чувствует, что её навыки не подходят для административных задач и будет лучше остаться со своими солдатами, которые полностью доверяют ей. Подобно большинству командиров 11-й армии, Рауме всецело поддерживает Виктора Штайнер-Дэвиона.

ВОЙСКА

Если Нефритовые Соколы нападут на Альянс или начнут двигаться к Терре, 11-я армия окажется на передовой позиции обороны, и, несмотря на вмешательство Альянса Лиры, её дивизионы оборудованы кое-каким оборудованием из арсенала новейшей технологии КомГвардии. Вдобавок к обстрелянным солдатам каждый дивизион имеет огромный контингент инженеров, отвечающих за построение оборонительных сооружений вроде бункеров и орудийных батарей. Завершив оборонительные работы для всех 4-х дивизионов, эти инженеры (кроме тех, которые находятся на Форте Лоудон) помогают сооружать на границе фортификационные укрепления для лиранских солдат. Контингент Форт Лоудона реконструирует огромный подземный командно-ремонтный центр, уверенный, что это остатки Замка Брайена эпохи Звёздной Лиги.

48th Division (IV-хи «Серебряная Кавалерия»)
1 дивизион/Регуляры/Фанатики
CO: прецентор IX Шерил Рауме
III-пси «Внутренняя связь»: полупрецентор V Крис Робб
III-хи «Расплата»: полупрецентор VI Эндрю Костель
III-омега «Крик»: полупрецентор III Карен Десильвия
III-хи «Взять время»: полупрецентор X Юлия Воэк
III-ипсилон «Голубые мечты»: полупрецентор IX Артур Суик
III-фи «В свет»: полупрецентор VIII Джоан Осланд

Базируясь на Форт Лоудоне, 48-й предотвратит любое продвижение к Терре, а их инженерный корпус соорудил колоссальное число фортификаций и батарей. Прецентор Рауме понимает слабость статичной обороны, но т.к. у неё в распоряжении есть лишь одно формирование Мехов Уровня III, то она вынуждена рассчитывать на подвижную силу 4-й Дэвионовского Гвардейского и 5-го Гвардейского Альянса. из-за ухудшающейся политической ситуации в Альянсе и антипатии между двумя этими лиранскими подразделениями она потребовала перевода в этот регион дополнительных войск КомГвардии.

Знак отличия – серебряный щит с изображением чёрной лошади.

388th Division (IV-кси «Белые баньши»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецентор VIII Андреа Шиллери
III-пи «Новые лучи»: полупрецентор II Трейси Хорел
III-кси «Стеклянная луна»: полупрецентор VII Чарльтон Праути
III-ню «Ощутимый удар»: полупрецентор X Роджер Гэмбл
III-кси «Полуночные мародёры»: полупрецентор XII Пауль Бускирк
III-ню «Кони и пешки»: полупрецентор VI Джон Маррелла
III-омикрон «Откат»: полупрецентор IV Уэсли Хэддон

388-й сражался с Нефритовыми Соколами на берегах реки Презно на Токкайдо и считает этот Клан своей Немезидой. Последняя пробежка Соколов вокруг границы обороны, когда они напали на Ковентри, разъярила прецентора Шиллери, разрешившей серию мелких набегов на позиции Соколов в их Оккупационной зоне. Будучи одними из немногих наступательных операций КомСтара до операции «Бульдог», эти набеги были слишком слабы, чтобы можно было захватить территории или нанести серьёзный урон.

Для 388-го, получающего запасы из АРЗК, ситуация в последние месяцы сильно осложнилась – прокатерининские 11-й Донегальский и 3-й Лиранский Гвардейский выдвинулись на позиции, которые считались последней линией обороны войск КомСтара от любой клановской агрессии.

Знак отличия – стилизованный белый призрак на фоне красного диска.

39th Division (IV-гамма «Белые Уланы»)
1 дивизион/Элита/Фанатики
CO: прецентор XI Джоан Опреа
III-альфа «Улан Альфа»: полупрецентор V Джон Симмонс
III-гамма «Улан Бета»: полупрецентор XI Ник Дривас
III-альфа «Улан Гамма»: полупрецентор VI Уиллис Праудфут
III-эта «Улан Дельта»: полупрецентор X Аллан Харпелунд
III-альфа «Улан Эпсилон»: полупрецентор III Мартин Шнайдер
III-гамма «Улан Зета»: полупрецентор VII Лерой Холт

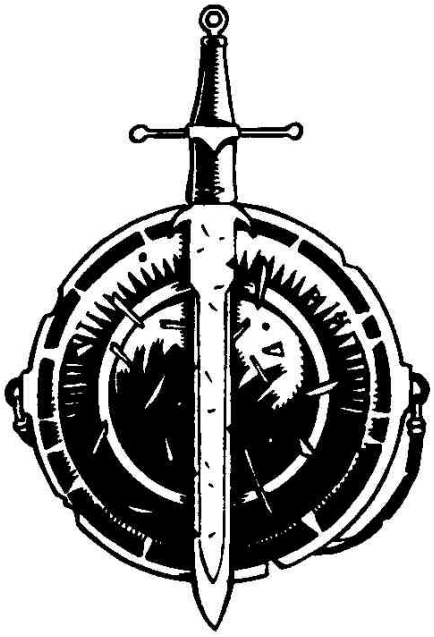
Переведённый на Боргезе (Borghese) в конце 3057 года, 39-й дивизион получил тёплый приём у здешнего населения, пострадавшего от Нефритовых Соколов несколькими годами ранее. Однако решение использовать этот дивизион в операции «Бульдог» оказалось весьма непопулярным, вынудив прецентора Опреа оставить здесь в качестве гарнизона «Улана Дельта» Уровня III, где преобладает пехота. К счастью, выдвижение 39-го дивизиона, имевшего тяжёлые Мехи, на Верхней Вольте (Outer Volta) против Дымчатых Ягуаров с лихвой окупило себя; дивизион менее чем за 5 дней сокрушил командный Тринарий Галактики Бета и 1-й Ягуаровский Гвардейский.

Знак отличия – рыцарь в белых латах, сидящий на бронированном коне.

312th Division (IV-ро «Белоснежные ладьи»)
1 дивизион/Новички/Надёжные
CO: прецентор V Леонардо Динтаро
III-омикрон «Столпы Истины»: полупрецентор X Абель Риос
III-сигма «Жизнь и легенда»: полупрецентор I Эмили Грэмлинг
III-пи «Берсерки»: полупрецентор V Кларенс Детерс
III-ро «Дикое стадо»: полупрецентор III Уильям Боллинг
III-ро «Тупиковая дорога»: полупрецентор IV Лиллиан Шолл
III-тау «Борцы с тенями»: полупрецентор IV Джон Махлер

Несмотря на их недостаточный опыт сражений, 312-й дивизион играет важную роль в отношениях Внутренней Сферы с Кланами. Располагаясь лишь в 2-х прыжках от столицы Оккупационной зоны Соколов Судеты, их мир служит базой для дипломатических операций Внутренней Сферы. Члены 312-го дивизиона служат в таких миссиях эскортом и являются единственными солдатами Внутренней Сферы, чьё присутствие в клановской Оккупационной зоне воспринимается спокойно.

Знак отличия – одинокая белая ладья на шахматной доске.



12-я АРМИЯ V-БЕТА: ЩИТ И МЕЧ

12-я армия базируется в Свободной Расалхагской республике, и, работая бок о бок с КунгсАрм, защищает остатки этого государства от Кланов Нефритового Сокола, Волка и Призрачного Медведя. До недавнего времени эта армия была самой мощной в КомГвардии, имея 6 дивизионов, но с уходом клановской угрозы и ситуацией в Договоре Св.Ива размер её поуменьшился – военный прецентор перевёл 2 дивизиона в 4-ю армию.

Бывший принц Хаакон Магнуссон расценивал присутствие КомСтара жизненно важным для выживаемости Республики, но его преемник, Кристиан Мансдоттир, не делает секрета из того, что ему не нравится это присутствие. В результате обхождение с солдатами КомСтарана всех мирах Республики серьёзно ухудшилось; ярлык, повешенный на них, мало чем отличается от того, который навесили ранее на наёмные подразделения, присоединившиеся к ордену. Многие расалхагские жители считают КомСтар не более чем оккупационным войском – это впечатление отражено и в прозвищах КомСтара на семи мирах, находившихся под протекторатом в 3057 году.

Знак отличия 12-й армии – щит, подпёртый широким мечом.

ОФИЦЕРЫ

Прецентор Алльян Хайам – бесцеремонный, но способный офицер, служащий в КомСтаре вот уже более 30 лет. Прославившийся колкими характеристиками, Хайам, тем не менее, уважаем своими подчинёнными и чувствует себя как рыба в воде и в тактике мелкими подразделениями, и в защитных кампаниях множества планет. Превосходный планировщик, прецентор разработал стратегии защиты Республики от её соседей – как Внутренней Сферы, так и Кланов, – хотя потеря двух дивизионов и меньшая объединённость внутри КунгсАрм вынудили его пересмотреть свои планы.

ВОЙСКА

До конца 3061 года 12-я армия имела среди всех армий наивысший уровень опыта, состоя из 4-х элитных подразделений. Перевод 321-го и 403-го дивизионов в 4-ю армию изменил такое положение вещей, хотя армия и остаётся в ордене лучше всех оснащённой и обеспеченной запасами. Более того, 12-я армия – единственная армия, имеющая прямую поддержку WarShip'ами (эскадра из 5 кораблей, базирующаяся на Токкайдо и подчинённая напрямую прецентору Хайаму).

278th Division (IV-хи «Убийцы Ханов»)
1 дивизион/Элита/Фанатики
CO: прецентор IX Эдуард Карен
III-ипсилон «Красная орда»: полупрецентор III Джой Крупа
III-пси «Под покровом ночи»: полупрецентор IX Винсент Перри
III-хи «Палачи»: полупрецентор VII Роберт Зиель
III-фи «Кровавая дорога»: полупрецентор VI Игорь Файер
III-хи «Блистающие копья»: полупрецентор X Дарлен Крамер
III-омега «Опасные дни»: полупрецентор IV Изабело Примеро

Столкновение 278-го дивизиона с Кланом Волка на Токкайдо было ужасным. Подразделение уцелело, но понесло ужасающие потери, и восстановление заняло почти 3 года. К сачстью, вместо пополнения этого дивизиона новыми рекрутами сюда перевели воинов из других дивизионов, разбитых на Токкайдо. И даже с учётом этого год, проведённый ими на гарнизонной службе, угрожал снижением способностей этого подразделения, и поэтому во время операции «Бульдог»полупрецентор Рикардо Буркетон завоевал место для этой дивизии в кампании на Асгарде. Он получил тяжёлую травму во время несчастного случая при обслуживании груза, когда дивизион закреплялся на этом бывшем мире Ягуаров, и его сменил Эдуард Карен.

Изначально развёрнутый лишь на Токкайдо, этот дивизион сейчас охватывает и Уэду (Ueda), недавно оставленную 403-м дивизионом. Уэда стала в некотором роде культурным шоком для солдат, которые редко сталкивались с расалхагскими жителями на почти пустынном Токкайдо.

Знак отличия – закрытая капюшоном фигура с топором, возвышающаяся над связанным заключённым.

116th Division (IV-лямбда «Агрессоры»)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO: прецентор XI Глория Покет
III-ню «На краю»: полупрецентор IV Элен Берглин
III-лямбда «Агенты Судьбы»: полупрецентор IX Кларенс Хакер
III-йота «Запутанная защита»: полупрецентор VIII Мелани Торнтон
III-лямбда «Самозванцы»: полупрецентор III Стивен Чу
III-каппа «Высвобождённая ярость»: полупрецентор VI Стан Дрос
III-мю «Застрельщики»: полупрецентор I Шарлотта Массимб

На Токкайдо 116-й дивизион в стычках с Нова Котами в районе озера Лозиже (Losiije lake) снискал репутацию отважного и агрессивного подразделения, и, работая вместе с 9-м и 417-м дивизионами, отбросил 2 клановские Галактики, положив конец кампании Нова Котов. Эта атака стоила подразделению почти половины войск, включая и прецентора Раймонда Гарибальди. Его сменила Глория Покет, заместитель командира подразделения, инакомыслящая, как и её предшественник. После восстановления дивизион развернули на Карбале (Karbala), где они составил пару со 2-м Каваллери. Несмотря на недавнее охлаждение отношений между СРР и КомСтаром, оба подразделения остаются в хороших отношениях и продолжают проводить совместные учения.

Знак отличия – атакующий бык.

104th Division (IV-хи «Дым и зеркала»)
1 дивизион/Регуляры/Фанатики
CO: прецентор IX Мариетта Уингер
III-фи «Ударный отряд»: полупрецентор IV Стивен Уэркер
III-ипсилон «Бессмертные»: полупрецентор X Лиза Юнг
III-хи «Осаждающие»: полупрецентор IX Марта Сандерс
III-омега «Волк в овчарне»: полупрецентор III Родни Дэйб
III-хи «Компаньоны»: полупрецентор VI Билли Эрика
III-пси «Свобода и победа»: полупрецентор V Ванда Раймонд

104-й вернулся на действительную службу в октябре 3057 года – это было последнее подразделение КомГвардии, восстановившее численный состав до утраты Терры. 5 лет базируясь на Терре, подразделение потеряло очень многих и поклялось быть в авангарде освобождения Терры. Если бы не приказы военного прецентора, подразделение не легко бы на «обратный курс» и попыталось бы освободить мир в одиночку.

Вместо этого дивизион перевели на столицу СРР Орестес, и до своих миссий против Кланов он помогал готовить новый Тирский полк. Однако на Орестесе дивизион столкнулся с антикомстаровскими настроениями, где они очень сильны, и поэтому казармы дивизиона и местные ГИГ-станции стали объектами вандализма. Надпись «Свободу, а не оккупацию!» - самая распространённая в городе.

Знак отличия – бесконечный лабиринт проходов, создаваемых зеркалами.

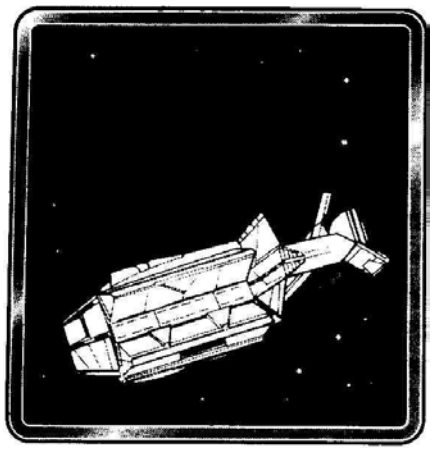
472nd Division (IV-альфа «Галактика “Захватчик”»)
1 Галактика/Элита/Фанатики
CO: прецентор VI Лиза Кёнигс-Кобер
1-й Штурмовой Кластер (“Меч Истины”): полупрецентор IV Катерина Виталь
2-й Штурмовой Кластер (“Высшая Преданность”): полупрецентор IV Йонг Ли
1-й Боевой Кластер (“Щит Благородства”): полупрецентор IV Лиза Финнеган
1-фй Разведывательный Кластер (“Крылья Чистоты”): полупрецентор IV Кристофер Кампиз

новейший дивизион КомГвардии, «Галактика “Захватчик”» появилась на службе в 3058 году, созданная из трофеев, захваченных на Токкайдо и пилотируемых ветеранами Вторжения и боёв с блейкастами на Терре.

Хотя это подразделение и полностью функционирующее, основная задача этого дивизиона – служить агрессором в военных играх, обычно с Военным колледжем им.Фохта. Реалистичная клановская тактика и оборудование (настоящее клановское оружие и сенсоры) даёю кадетам первые уроки отразить клановскую угрозу.

Галактику составляют 4 «Кластера», каждый из которых является смесью модифицированных Мехов и бронекостюмов и приблизительно равен усиленному формированию Уровня III. Каждый Кластер располагает такой же огневой мощью, что и регулярный полк, но на их способности огромные ограничения накладывает приверженность подразделения клановской доктрине. К счастью, дивизион в реальных условиях отбрасывает эти органичения, позволяя прецентору Кёнигс-Кобер использовать потенциал своего подразделения полностью.

Знак отличия – буква «I», окружённая пятью звёздами.



ФЛОТ WARSHIP'ов

Флот КомСтара, хранимый в тайне более 200 лет, является на данный момент крупнейшим соединением, имеющимся у властителей Внутренней Сферы. КомСтар построил множество новых моделей, отталкиваясь от кораблей, оставшихся после Исхода Керенского, воспользовавшись существующим планированием и моделями, разработанными после Исхода. Производственные мощности в необитаемых системах Люйтень 68-28 (Luyten 68-28) и Росс 248 (Ross 248) служат основными местами укрытия флота, хотя несколько кораблей оставались скрытыми в системе Терры как последняя линия обороны на случай нападения одного из Наследных Государств. Однако после вторжения Кланов эти корабли были переведены на Токкайдо для устранения клановской угрозы, фатально ослабив оборону Терры. Утрата Терры также стоила КомСтару использования строительных и ремонтных верфей Титана, хотя КомСтар и сохранял контроль над этими мощностями до предательства и дезертирства прецентора Клауса Хеттига, правой руки Фохта, сдавшего их "Слову Блейка" в конце 3061 года. Эта потеря была катастрофическим ударом по флоту, потерявшего в последние годы 4 корабля: это *Гармоничная мысль/Harmonious Thought* класса *Советский Союз/Sovetskii Soyuz* и *Постящийся/Leaner* класса *Лола/Lola* (оба – в операции «Бульдог») и *Изумруд/Emerald* и *Звёздный свет/Starlight* класса *Эссекс/Essex* – на Охотнице. Другие корабли, вроде *Рейнджера/Ranger*, *Божественной мудрости/Divine Wisdom* и даже *Незримая Истина/Invisible Truth*, получили повреждения в тех сражениях, но остались действующими.

ОФИЦЕРЫ

Командует флотом КомГвардии Алаин Березик, служивший во время хищнических нападений блейкистов в начале 3058 года командиром флотских мощностей «Росс-Люйтень 68-28» и возглавлявшего во время операции «Змея» военно-космический контингент. Операция «Змея» подтвердила острый ум Березика и его выдающиеся умения в области военно-космической тактики – многонациональный флот одержал 3 победы в сражениях с Кланами Призрачного Медведя и Дымчатого Ягуара. По возвращении во Внутреннюю Сферу военный прецентор Фохт назвал командующим военно-космических сил КомСтара именно Березика.

The ComGuard 1st Fleet
12 кораблей/Ветераны/Фанатики
CO: прецентор IX Алаин Березик

Базируясь в Люйтене 68-28, 1-й флот КомГвардии состоит из следующих кораблей: *Незримая Истина* класса *Камерон/Cameron* (флангманский корабль Березика); *Монтпилиер/Montpelier* и *Бордо/Bordeaux* класса *Данте/Dante*; *Анастасиус Фохт* класса *Саффрен/Suffren*; *Божественная мудрость, Святое мученичество/Holy Martyrdom* и *Сила через бедствие/Strength Thorough Adversity* класса *Лола III*; *Видение Истины|Vision of Truth* класса *Потёмкин/Potemkin*; *Огненный клык/Fire Fang* класса *Вихрь/Whirlwind*; *Рвение/Alacrity* класса *Винсент/Vincent* и корабли-доки *Дувр/Dover* и *Портсмут/Portsmouth* класса *Фаслан/Faslane*.

The ComGuard 2nd Fleet
11 кораблей/Ветераны/Надёжные
CO: прецентор VII Анна-София Гардот

2-й флот КомГвардии действует с Росса 248. Он состоит из следующих кораблей: *Сила Блейка/Blake's Strength* класса *Чёрный лев/Black Lion*; *Нарбонна/Narbonne* класса *Данте*; *Манчестер/Mancester* класса *Саффрен*; *Видение Блейка/Blake's Vision* и *Рейнджер* класса *Лола III*; *Путь просвещения/Enlightened Path* класса *Волга/Volga*; *Защитник Версаля/Defender of Versailles* класса *Эссекс*; *Упругость/Resilience* и *Решимость/Determination* класса *Винсент* и корабли-доки *Плимут/Plymouth* и *Дан Логер/Dun Laoghaire* класса *Фаслан*.

1st Independent Squadron
5 кораблей/Ветераны/Фанатики
CO: прецентор II Кристин Гельмлингер

Базирующийся в Свободной Расалхагской республике 1-я независимая эскадра помогает 12-й армии защищаться от клановских WarShip'ов и при необходимости обеспечивать поддержку огнём с орбиты. Эскадра базируется на Токкайдо и состоит из следующих кораблей: *Очищающее пламя/Cleansing Fire* класса *Конгресс/Congress*; *Возмездие Блейка/Blake's Vengeance* класса *Советский Союз*; *Праведная ярость/Righteous Fury* и *Скорая расправа/Swift Justice* класса *Эгида/Aegis* и *Удар молота/Hammerstrike* класса *Эссекс*.

2nd Independent Squadron
4 корабля/Ветераны/Фанатики
CO: прецентор V Эмерсон Торан

2-я независимая эскадра не имела определённых задач и провела вторую половину 3061 года в учениях с военно-космическими силами Синдиката Драконов. Однако с февраля 3062 года это подразделение действует совместно с миротворцами СОЗЛ в Договоре Св.Ива, хотя корабли и имеют выделенные им активные зоны боёв. Эскадра состоит из следующих кораблей: *Холлингс Йорк/Hollings York* класса *Конгресс*; *Карающий меч/Avenging Sword* класса *Эгида* и *Смертельный удар/Deathblow* и *Бранденбургский крестоносец/Brandenburg Crusader* класса *Эссекс*.

Независимые корабли

Корабли *Рослар/Roslare* и *Галаморган/Galamorgan* класса *Фаслан* на данный момент получили отдельное задание, и базируются на полигоне «Колумбус», находящемуся в Глубокой Периферии, обеспечивая продолжение операций JumpShip'ов и DropShip'ов, принадлежащих Исследовательскому Корпусу.

«СЛОВО БЛЕЙКА»

Хоть и отброшенная и осмеянная с годами;
Хоть и ставшая поводом для насмешек и издевательств;
Хоть и ставшая поводом для обезьянничания,
Отвергнутая преходящими властителями,
Оскорблённая изоляцией лгунов,
Истина никогда не умирает.
- «Истина никогда не умирает», автор неизвестен

Сформированное во время судьбоносной реформации КомСтара после Битвы за Токкайдо и расцениваемое многими как группа безвредных фанатиков, «Слово Блейка» в последние годы проявило свою истинную силу, освободив Терру и всю Солнечную систему. Сейчас эта колыбель человечества находится в наших руках, и люди всей Внутренней Сферы стали понимать нас и – во многих случаях – присоединяться к нам. В духе кооперации и пожеланий примаса-в-изгнании Томаса Марика мы собрали в этом отчёте все сведения о нашей мощи, предоставив его Первому Лорду Звёздной Лиги, и мы надеемся, что он вскоре предоставит нам членство в этой вселенской организации.

Мы ждём признания, заслуженного нами.

- Александер Кернофф, прецентор ROM «Слова Блейка», 17 марта 3062 года

ИСТОРИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ

До Битвы за Токкайдо история «Слова Блейка» была такоей же, что и у КомСтара. Я полагаю, у вас имеется информация дотоккайдского периода от КомСтара, т.к. они кажется чувствуют, что знания нужно разделять именно с того периода.

РЕФОРМАЦИЯ И ОТДЕЛЕНИЕ

История «Слова Блейка» как отдельной от КомСтара организации началась ещё во время Битвы за Токкайдо. Святая примас Миндо Уотерли начала операцию «Скорпион» - это был план по спасению Внутренней Сферы от впадения в варварство перед лицом Кланов. Предатель Анастасиус Фохт и его марионетка Шарилар Мори решили убить примаса Уотерли – в назначенное время они оба сполна расплатятся за это. Фохт сделал Мори новым примасом, и КомСтар начал своё падение.

Реформация началась, когда этот дьявол Фохт предъявил служебный отчёт, якобы написанный Джеромом Блейком, который гласил, что истинная цель КомСтара была распространять знания среди людей, а не укрывать и защищать их. Мори использовала эту подделку как основу для опустошающих реформ, которые обесчестили всё, за что боролся Джером Блейк. Однако многие были оскорблены таким надругательством над священными идеями, включая и прецентора Демону Азиз. Азиз была прецентором Атреуса и членом Первого Круга, поэтому многие последовали за ней, когда она ушла в Лигу Свободных Миров, чтобы избежать гонений. Там она обратилась к капитан-генералу Томасу Марику, бывшему члену КомСтара и уверенного в истинности написанного благословенным Блейком, с просьбой предоставить убежище.

В пространство Марика устремилось неслыханное множество эмигрантов из КомСтара, и по мере оседания там они разделились на различные фракции. Они назвали себя "Слово Блейка". Марик встретился с лидерами фракций, чтобы определить, что делать с эмигрантами. Было решено, что новой родиной «Слова Блейка» станет Гибсон (Gibson), планета Лиги Свободных Миров, и что ГИГ-станции во всей Лиге будут обслуживаться людьми «Слова Блейка», т.к. Марик счёл, что КомСтар более не достоин выполнять эту задачу. Благодарная Азиз провозгласила его примасом-в-изгнании «Слова Блейка», а остальные верующие поддержали этот порыв.

На этой встрече был сформирован был сформирован и Правящий Конклав. Из-за отсутствия действующего примаса и согласованности, необходимой для его избрания, фракции решили вместо этого сформировать совет, состоящий из глав 4-х наиболее крупных фракций, который возглавил прецентор Уильям Блейн. Военный прецентор также стал членом Конклава. Хотя фракции приходят и уходят, в Конклаве до сих пор общая численность фракций равна четырём.

С ГИБСОНА НА ТЕРРУ

Население Гибсона не одобрило свою оккупацию «Словом Блейка», и всё чаще стали вспыхивать восстания. В 3053 году разразилась полномасштабная партизанская война с бунтовщиками, известными как «Лига освобождения Гибсона». Война продолжалась до начала 3055 года, пока не произошло кровопролитное сражение между милицией «Слова Блейка», Рыцарями Внутренней Сферы, «Лигой освобождения Гибсона» и подразделениями княжества Регулус. Битва завершилась использованием тактического ядерного оружия «Лигой освобождения Гибсона»; шок от этого сразу же прекратил войну. Мы уничтожили их лидера, ответственного за это деяние. Этот инцидент с ядерным оружием, показав угрозу, какой являлись недовольные жители Гибсона, заставил ускорить подготовку к осуществлению следующей цели «Слова Блейка»: освобождение Терры от КомСтара.

Планы освобождения Терры начали обретать форму в 3057 году, во время вторжения Ляо-Марика в марку Сарна. Хотя в то время военная помощь не являлась инструментом «Слова Блейка», мы как только могли поддержали справедливое вторжение своими средствами связи. В суматохе милиция «Слова Блейка» захватила ГИГ-станции этого региона и скрытно выдвинула 3 полных дивизиона к Терре на ударную позицию. Следующий шаг подсказала судьба: «Легион Бриона», подразделение наёмное, нанятое КомСтаром для защиты Терры, решил не продлевать свой контракт, очевидно, из-за разногласий с этими еретиками. Официальные лица КомГвардии решили заменить «Легион Бриона» 21-м Центаврским Уланским, элитным наёмным соединением.

Подразделения милиции «Слова Блейка» высадились на базовый мир Улан и убедили их, что служба КомСтару – плохое решение. Уланам было предложено хранить молчание в течение нескольких месяцев, позволив воинам милиции влиться в их ряды и начать захват Терры. Мы благодарны Уланам за их сотрудничество даже несмотря на ту ложь, которую они распространяют о нас, чтобы оправдать себя. Тогда же «Слово Блейка» реорганизовало 2 дивизиона под структуру Улан и проследовало на Терру, маскируясь под элитное подразделение.

28 февраля 3058 года мы начали операцию «Одиссей» - так мы назвали освобождение Терры. Инженер по компьютерам, знавший правду о разложении внутри нового КомСтара, исспользовал обходные пути для проникновения в компьютеры КомСтара, чтобы запереть большое количество войск на базах и сменить коды доступа. Позднее он был убит еретиками, но мы чтим его память. В это же время замаскированная милиция «Слова Блейка» начала по всему миру выдвигаться к учреждениям КомСтара. Той же ночью в систему прибыла остальная часть армии «Слова Блейка», характеризовавшаяся полным отсутствием рядового состава, не состоявшего во фракции «Тойяма» (они были заняты где-то другими миссиями), опрокинули оборону еретиков и посредством нападений коммандо привели в негодность места расположения устройств комстаровской системы космической обороны. За неделю Терра вернулась под контроль «Слова Блейка», которому она принадлежала по праву.

Однако были и кое-какие неудачи. Небольшие очаги сопротивления КомСтара и их партизанские действия продолжали существовать в течении 3 лет, но сейчас мы их уже подавили. Раскрытие всех баз, запертых убитым инженером, отняло время; сейчас эти базы уже заняты нами и функционируют, включая все 20 замков Брайена. Флот «Слова Блейка» не смог захватить верфи на Титане, что дало предателям точку опоры в системе. Проблема разрешилась 2 месяца назад, когда прецентор Клаус Хеттиг, отвечавший за эти верфи, отрекся от КомСтара и обратился к истине. Он очистил комплекс от неверующих, оставив нам небольшую лазейку, чтобы мы освободили верфи прежде, чем еретики, поняли что их обманули. В данный момент «Слову Блейка» принадлежит вся Солнечная система. Сюда с Гибсона были переведены все подразделения милиции «Слова Блейка», а также большинство невоюющего персонала.

НЕДАВНИЕ СОБЫТИЯ

Годы после операции «Одиссей» стали для «Слова Блейка» периодом сдвигов и потрясений. В конце 3058 года во время путешествия по Периферии умерла от старости прецентор Демона Азиз. Как главу «Тойамы» её сменил прецентор Камерон Сент-Джеймс. Руководя «Тойямой», он показал себя достаточно компетентным.

Значительные перемены случились 6 июня 3061 года. Военный прецентор Трент Ариан и его адьютант, прецентор Сюзанна Мулванери, проезжая в бронированном автомобиле по Лондону, стали жертвой взрыва, уничтожившего их машину и разрушившего несколько зданий. Расследование показало, что бомба была заложена еретиком по имени Дариус Белл. Белл был пойман, допрошен и казнён за своё преступление. Его ужасный поступок потряс «Слово Блейка», был объявлен траур по погибшим гражданским в результате взрыва. Когда был созван Правящий Конклав, военным прецентором был избран Камерон Сент-Джеймс. Поддержанный авторитетными представителями всех фракций – что неожиданно – и несмотря на некоторую неопытность, на эту должность был назначен Сент-Джеймс. Это произошло, без сомнения, из-за его сильной веры в путь Блейка, и его избрание впечатлило весь Конклав.

Всего лишь несколько месяцев спустя вновь случилось несчастье. Фракция «Затворники», удалившаяся в свою маленькую колонию на Венере (Venus), практически вся погибла, когда устройство, стабилизирующее атмосферу для их небольшого городского купола, вышло из строя. Это ужасное событие превратило «Затворников» в малочисленную фракцию, они потеряли свое место в Правящем Конклаве и были заменены «Экспатриантами».

ОРГАНИЗАЦИЯ И КОМАНДОВАНИЕ

Милиция «Слова Блейка» использует такую же организацию подразделений, что и КомСтар, за исключением того, что на данный момент в милиции нет подразделений Уровня V (армия). Звания, за исключением полупрецентора, также идентичны; в «Слове Блейка» звание «полупрецентор» по-прежнему неофициальное. Официально полупрецепторы являются или старшими адептами (если носят это звание 10 или более лет), или младшими прецепторами (если носят это звание 5 или менее лет). Однако командная структура устроена немного иначе.

КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА

Хотя номинально все военные активы «Слова Блейка» контролирует военный прецептор, его приказы должны пройти по различным каналам, а сам он должен получать приказы от Правящего Конклава. Структура эта очень чёткая и работает прекрасно.

Правящий Конклав

Правящий Конклав – орган, принимающий решения, состоящий из глав 4-х крупнейших фракций, плюс военный прецептор. Любые военные действия (кроме защиты владений или персонала «Слова Блейка») должны быть одобрены Правящим Конклавом. Военный прецептор также подчиняется Конклаву и может быть смещён им; хотя военный прецептор и является членом этого Конклава, он не имеет права голоса в проводимых Конклавом голосованиях.

***** Передача изменена *****
“И вновь я говорю вам, что все величайшие ошибки, все наиболее катастрофические ошибки исходят от мирного населения. Единственным ужасным решением будет его уничтожение. Это то решение, которое всегда под рукой.”
***** Изменение закончено *****

Военный прецептор

Верховный командующий милиции является военный прецептор, выбираемый членами Правящего Конклава.

Нынешний военный прецентор – это Камерон Сент-Джеймс, относительно неизвестная личность; он сменил Демону Азиз на посту главы «Тойямы» после её смерти, получив этот пост из-за гибели Трента Ариана и благодаря сильной поддержке прецентора Блейна. Со времён получения нового звания Сент-Джеймс значительно увеличил размер милиции и укрепил позиции «Слова Блейка» в Солнечной системе.

Военный прецентор имеет штат советников из 3-х прецепторов, помогающих ему в обслуживании военных дел. Прецентор-квартирмейстер отвечает за поставки солдатам милиции и отвечает за приобретение оружия и военных машин, включая и БэтлМехи. Прецентор по взаимодействию, старший советник, отвечает за налаживание отношений с союзниками «Слова Блейка» - преимущественно с Лигой Свободных Миров, а также и с наёмниками.

Как и следовало ожидать, Сент-Джеймс после прихода к власти произвёл некоторые перемены. Вдобавок к наращиванию мощи милиции он сменил прецентора-квартирмейстера и прецентора родов войск, объяснив это тем, что он недоволен их работой. Их преемники справляются со своей работой с примерно таким же качеством, но Сент-Джеймс, кажется, весьма доволен ими.

Прецентор ROM

ROM, наводящий страх род войск «Слова Блейка», отвечающий за разведку и внутреннюю безопасность, технически является частью милиции, хотя вместе они действуют очень редко. Даже с учётом этого прецентор ROM отчитывается непосредственно военному прецентору, хотя отдавать им приказы может и Правящий Конклав во время острой необходимости или если военный прецентор отсутствует. Нынешний прецентор ROM – Александер Кернофф, также являющегося главой «Тойямы» и членом Правящего Конклава. Прецентор ROM имеет свой собственный штат советников, набираемых из обширных рядов ROM, но по причинам безопасности их имена и точные задачи держатся в тайне.

Военно-космический прецентор

Недавно созданный пост военно-космического прецентора учреждён для военно-космических сил милиции, этот человек отвечает за всё – от DropShip'ов и JumpShip'ов до WarShip'ов и верфей Терры. Военно-космический прецентор отчитывается непосредственно военному прецентору и зачастую тесно работает с прецентором-квартирмейстером, чтобы обеспечить поставки там, где это необходимо. Хотя на данный момент милиция располагает лишь двумя WarShip'ами (*Искупление Блейка/Blake's Redemption* класса *Винсент* и *Спасение/Deliverance* класса *Эссекс*), на Титане ремонтируются ещё 4 трофейных корабля Звёздной Лиги, которые должны появиться на действиельной службе через 2 года. Нынешний военно-космический прецентор – это Грегори Цвик, командовавший во время операции «Одиссей» нападавшим флотом милиции. Цвик – контрреформист.

Дивизионные командиры

Дивизионные командиры назначаются военным прецентором и отчитывается непосредственно ему или его назначенным представителям. Хотя военный прецентор считается более опытным, чем его подчинённые, помимо способностей многое значит и фракционная политика. В обычной командной цепочке подчинённые отчитываются своим непосредственным командирам, а командиры формирований Уровня III подотчётны соответствующим своим дивизионным командирам.

Наёмники

Командиры наёмников подотчётны прецентору по взаимодействию или официально назначенному должностному лицу, отвечающему за взаимодействие. Ложь, изливаемая 21-м Центаврийским Уланским, отвернула от нас некоторых наёмников, но многие подразделения оказались достаточно умны, чтобы суметь оценить угрозу, которую мы представляем для наёмников. На данный момент с милицией заключили контракты несколько подразделений, включая «Китайских бандитов Смитсона» и 51-й Егерский «Чёрный панцырь».

ФРАКЦИИ «СЛОВА БЛЕЙКА»

Хотя внутри «Слова Блейка» существует мно;tcndo мелких фракций и подсект, в Правящем Конклаве предаствлены лишь крупнейшие из них.

«Контрреформисты»: Наименьшая из фракций в Конклаве, «Контрреформисты» считают, что за долгие годы слова Блейка могли быть искажены и должны быть пересмотрены там, где необходимо, хотя и не так резко, как в КомСтаре Фохта. Они балансируют на грани ереси, а их главой является прецентор Уиллима Уиллис.

«Экспатрианты»: Эта фракция, заменившая «Затворников» в Конклаве, сформировалась в конце 3062 года. Когда Виктор Штайнер-Дэвион был назначен военным прецентором КомСтара, многие офицеры и лидеры КомГвардии, понимавшие Истину Блейка, и пытавшиеся избавить КомСтар от гнёта предателей, поняли, что их миссия стала неосуществимой. Многие из них остались в «Слове Блейка» и стали «Экспатриантами». Они будут ими до тех пор, пока не решат примкнуть к какой-либо истинной фракции. Их возглавляет прецентор Клаус Хеттиг.

«Тойяма»: Названная в честь святого и ученика Блейка, Конрада Тойямы, эта фракция – наиболее радикальная из всех правящих фракций. Они верят, что «Слово Блейка» должно вести остальную Внутреннюю Сферу к Истине Блейка не стесняясь в средствах. Нынешний прецентор ROM Александер Кернофф – одновременно и глава «Тойямы»; военный прецентор Сент-Джеймс также состоит в «Тойяме», что дает им преимущество в Конклаве.

«Истинно верующие»: Хотя определение "истинно верующий" часто используется вне ордена для обозначения любого члена «Слова Блейка», в реальности «Истинно верующие» - это умеренная фракция. Лишь чуть крупнее, чем «Тойама», «Истинно верующие» дипломатичны и преимущественно неагрессивны, однако они не пацифисты. Они стремятся установить взаимопонимание между различными фракциями, чувствуя, что «Слово Блейка» должно объединиться, прежде чем вести Внутреннюю Сферу к Истине. Эту фракцию возглавляет прецентор Уильям Блейн, старый друг Томаса Марика.

«Затворники»: До недавнего времени «Затворники» входили в Правящий Конклав. Они уверены, что близится уничтожение Внутренней Сферы, и единственный путь к спасению – самоизоляция. В 3059 году они удалились в город на Венере, и почти все погибли из-за взрыва оборудования, поддерживающего атмосферу. Хотя мы не нашли доказательств, ROM уверен, что взрыв был вызван бомбой еретиков. «Затворников» возглавляет прецентор Клементина Тёрнер.

Крупнейшее подразделение, подписавшее с нами контракт, - «Отшельники Германа» под командованием полковника Германа Ауфкопфена. Недавно они опять были наняты милицией и перемещены с Терры на Гибсон, где они несут гарнизонную службу.

АКАДЕМИИ И ПОДГОТОВКА

Подготовка новых членов милиции “Слова Блейка” проходит в одной из 3-х академий, в старой Звёздной Лиге называвшихся “Военная троица”: Королевский военный колледж “Сэндхёрст” на Терре, Военный колледж Марса и Военная академия Афроса на Венере. До 3058 года в качестве академий использовались Форт Токкайдо и лагерь им.Симс на Гибсоне, но после своей массовой миграции на Терру контроль над ними передали наёмникам.

КОРОЛЕВСКИЙ ВОЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ “СЭНДХЁРСТ”

Известный как лучшая военная академия старой Звёздной Лиги, “Сэндхёрст” после операции “Серебряный щит”, когда КомСтар в 2788 году заполучил контроль над Террой, был основной школой КомСтара, а сейчас – “Слова Блейка”. Первоначально используемый в качестве подготовительной школы для ROM, «Сэндхёрст» в 2933 году был переоборудован под военную академию и с тех пор стал выпускать воинов. Эта академия до 3058 года действовала также и как штаб КомГвардии, и после операции «Одиссей» мы немедленно открыли эту академию.

«Сэндхёрст» набирает кадетов милиции изо всех уголков Внутренней Сферы и Периферии, хотя все они должны пройти интенсивную тайную проверку. Первые полгода подготовки одинаковы для всех курсов, и концентрируют внимание слушателей на принципах комбинированных войск и на базовых воинских учениях, всё это сопровождается изнурительной муштрой. Также сюда включён и теоретический курс, который учит слушателей философии блаженного Блейка. Неусвоение этого курса приводит к отчислению из колледжа.

«Сэндхёрст» предлагает широкий диапазон курсов, включая курсы для МехВоинов, членов экипажей бронемашин и пехотинцев (обычных и использующих бронекостюмы), а также техников. Лучшие студенты из проходящих начальную подготовку получают офицерскую подготовку. В «Сэндхёрсте» и на уроках, даваемых на курсах комбинированных войск, царит атмосфера взаимодействия. Также начинает здесь проявляться и религиозная преданность «Слову Блейка» - именно фанатичная преданность объединяет кадетов в единое целое. Те кадеты, которые заканчивают «Сэндхёрст», становятся аколитами и получают назначение в подразделения милиции. Однако более важен их выбор фракции, о котором они официально заявляют после выпуска. Проходящие офицерскую подготовку через 2 года обучения становятся аколитами, а ещё через год становятся адептами.

ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ МАРСА (ВАМ)

Военная академия Марса некогда служила стратегическим штабом старых СОЗЛ. Сейчас она служит подготовительным полигоном для ROM, а также готовит МехВоинов и членов экипажей бронемашин. ВАМ возобновил свою деятельность в 3059 году и уже начал налаживать дружеское соперничество с “Сэндхёрстом”. Кроме кадетов ROM, слушателями ВАМ становятся те, кто не прошёл по квоте в «Сэндхёрст». Это помогает ещё больше увеличить соперничество, т.к. кадеты ВАМ стремятся доказать, что они лучше, чем кадеты «Сэндхёрста», куда они не смогли попасть.

Обучение, общее для всех курсов, включает в себя тренировки в классах с пониженной гравитацией (которые помогают студентам привыкнуть к окружающей среде Марса), курсы комбинированных войс и теоретический курс как в «Сэндхёрсте». ВАМ предлагает получить военные специальности «МехВоин» и «Бронемашины», а также различные специальности для ROM. Школа планирует добавить вскоре и курсы для пехотинцев, но пока нет точной даты их появления. Как и в «Сэндхёрсте», лучшие кадеты получают офицерскую подготовку. Соперничество с «Сэндхёрстом» приводит к единению студентов и создаёт дружественную, товарищескую атмосферу, хотя эта же связь заставляет их пытаться превзойти своих же товарищей. Однако кадеты ROM отделены от остальных слушателей ВАМ, и другие студенты редко их видят.

Кадеты, закончившие академию, становятся аколитами и назначаются в подразделения милиции. Лучшие из новых аколитов переводятся в заместители командиров формирований Уровня II. Проходящие офицерскую подготовку через 2 года обучения становятся аколитами, а ещё через год становятся адептами. Новым агентам ROM назначаются в напарники опытные агенты и сразу же начинают выполнять различные миссии.

ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ АФРОСА (ВАА)

Основным центром осуществления программы оружейного сержанта в старых СОЗЛ была Военная академия Афроса, единственного (после гибели анклава «Затворников») уцелевшего купольного города на Венере. Когда в 3061 году вновь открылась ВАА, все граждане были вынуждены уйти. Т.к. со времён старой Звёздной Лиги большинство станций, стабилизирующих атмосферу, вышло из строя, на Венеру вернулась её адская атмосфера, поэтому здесь обучаются лишь аэрокосмические пилоты и члены военно-космических экипажей.

ВАА принимает на свои трёхгодичные программы лишь 100 аэрокосмических пилотов и 300 членов военно-космических экипажей, хотя есть планы в скором времени увеличить это число. Соревнование здесь очень жёсткое, отбираются лишь наиболее обещающие кандидаты. Те, кто не попал в ВАА, иногда поступают в Академию Лиги Свободных Миров и после её завершения возвращаются в «Слово Блейка».

Первый год обучения одинаков для всех сфер будущей деятельности – проводится обучение основам космической навигации и жизни в условиях нулевой гравитации. Также имеется курс, посвящённый взаимодействию с враждебной атмосферой, а также обычный теоретический курс «Слова Блейка». 2-й и 3-й года обучения различаются. Военные сферы деятельности доступны членам экипажей DropShip'ов, JumpShip'ов и WarShip'ов, аэрокосмическим пилотам и техникам. Из-за ошибок, которые легко могут стать фатальными в таких враждебных условиях, на этом факультете следуют очень строгим правилам. В результате атмосфера среди слушателей напряжённая, но не настолько опасна. Выпускники становятся аколитами. Аэрокосмические пилоты получают назначение в подразделения милиции, а члены экипажей кораблей проходят дополнительный период улучшенной подготовки уже на борту самых настоящих кораблей. Как только они закончат это обучение, они становятся адептами.

УНИФОРМЫ И НАГРАДЫ

Большинство униформ и наград точно такие же, которые использовались КомСтаром до Токкайдо, хотя мы и произвели некоторые незначительные изменения.

ПАРАДНАЯ УНИФОРМА

Парадная униформа в сущности одинакова для всех родов войск милиции, отличаясь лишь цветом. Она состоит из полного набора роб с капюшоном и широким мечом, на рукоять которого нанесено изображение знака отличия «Слова Блейка». Цвета роб указывают на род войск: тёмно-синий с отделкой красным – для МехВоинов, красный с отделкой белым – для аэрокосмических пилотов, коричневый с отделкой жёлтым – для членов экипажей машин, зелёный с отделкой коричневым – для пехоты, чёрный с отделкой красным – для членов военно-космических экипажей и тёмно-серый с отделкой белым – для обслуживающего персонала. Агенты ROM носят полностью белые робы, подобные тем, которые носят персонал, не состоящий в милиции.

Значки, обозначающие рода войск и цвета которых соответствуют цвету парадных роб, носятся на полевых униформах.

***** Передача изменена *****
"Когда вы и я и даже кто-нибудь ещё объединимся и станем единым целым, мы наконец поймём, чему учил блаженный Блейк."
***** Изменение закончено *****

Знаки отличия званий на парадной униформе являются медальонами, носимыми на шее. Кадеты и аколиты носят латунные медальоны, адепты - серебряные медальоны, а прецепторы – золотые. Полупрецепторы зачастую имеют медальоны, сделанные из золота и серебра, хотя это официально и не разрешено, а военный прецептор, военно-космический прецептор и прецептор ROM вообще не носят медальонов. Число лет на службе в текущем звании выгравировывается на медальонах, хотя прецепторы, служащие более 25 лет, на своих медальонах цифр не имеют. Награды и знаки отличия подразделений носятся на левой груди, а многие на правой груди носят символ своей фракции, хотя это и не является официальной частью униформы.

ПОЛЕВАЯ УНИФОРМА

Во всех версиях полевой униформы на правой руке в виде нашивки присутствует символ «Слова Блейка», а нашивка знака отличия подразделения носится на левой руке. Также зачастую носится ручное оружие, хотя оно является официальной частью униформы только обычных солдат.

МехВоины

В основном МехВоины носят свою полевую униформу только в том случае, если они находятся в своих Мехах или ожидают атак; она состоит из тёмно-синего хладожилета и красного нейрошлема, карсных ботинок и перчаток. И хладожилет, и нейрошлем используют технологию эпохи Звёздной Лиги. Имя МехВоина и его звание располагаются на левой груди жилета и на фронтальной части шлема.

Аэрокосмический персонал

Аэрокосмические пилоты милиции также носят свою полевую униформу лишь в случае ожидания атак или во время полёта. Обычная форма состоит из красного комбинезона (jumpsuit) и белого лётного шлема, противоперегрузочного костюма и белых печаток и ботинок. Противоперегрузочный костюм и лётный шлем – это улучшенные версии Звёздной Лиги. Имя пилота и его звание располагаются на левой груди костюма, а его позывной (если он имеется) располагается на боках его лётного шлема.

Военно-космический персонал

Члены военно-ксомических экипажей имеют 2 типа полевой униформы. Когда опасности пролома корпуса нет, они носят чёрный рабочий комбинезон с множеством карманов и красный жакет с открытым передом. Во время боя или других ситуаций, когда возможна пробоина корпуса, эта униформа состоит из чёрного скафандра и легковесного красного шлема. Этот костюм является улучшенной моделью Звёздной Лиги, характеризующейся увеличенным запасом кислорода и маневровым устройством.

Традиционные солдаты

Члены экипажей бронемашин, пехотинцы и другие традиционные солдаты имеют полевую униформу, состоящую из рабочего комбинезона во весь рост и боевой бронежилет, а также кожаные ботинки и перчатки. защиту головы обеспечивают бронированные шлемы, содержащие также улучшенные средства связи и механизм целеуказания. Завершают этот ансабль капюшон и полунакидка. Цвет униформы меняется в зависимости от окружающей среды и наносится по камуфляжным образцам.

НАГРАДЫ И УБРАНСТВА

Милиция «Слова Блейка» до сих пор позволяют своим членам носить свои ленты кампаний за Токкайдо. Мы учредили лишь одну дополнительную награду: «Звезда за Освобождение».

«Звезда за Освобождение»

«Звезда за Освобождение» выдаётся за «удивительные проявления отваги в боевых условиях» и обычно сопровождается повышением до следующего звания в иерархии или прибавлением 5 лет к старшинству, если награждаемый – уже прецентор. Учредил «Звезду» в 3058 году Ариан, бывший в то время военным прецентором, а всего за вермя проведения операции «Одессей» ею было награждено 87 человек.

СХЕМЫ РАСКРАСКИ

Признавая свои истоки – происхождение из недр КомГвардии, – милиция «Слова Блейка» раскрашивает свои машины белым или использует соответствующий камуфляж.

ЛИДЕРЫ МИЛИЦИИ

[Виктор, т.к. как мы уже проверили этт материал “Слова Блейка”, я думаю, вы оцените так же и добавление кое-какой информации о “Слове Блейка”, которую обычно “опускают”. Эти суммарные сведения – новейшая информация из архивов командования разведки СОЗЛ. – Дж.К.]

ВОЕННЫЙ ПРЕЦЕНТОР КАМЕРОН СЕНТ-ДЖЕЙМС

Военный прецентор Камерон Сент-Джеймс начал свой молниеносный приход к власти в качестве лидера движения “6 июня”, радикальной подсекты фракции “Тойяма”, названной так в честь дня гибели примаса Миндо Уотерли. Он и его секта оказались очень полезны “Тойяме”, и он после гибели Демоны Азиз стал главой всей фракции. Поддержка его действий быстро ширилась, и в 3061 году, после убийства Трента Ариана, он стал военным прецентором. До своего дезертирства в “Слово Блейка” Сент-Джеймс был членом подразделения специального назначения КомГвардии “Гнев Блейка” и в совершенстве овладел мастерством пилотирования БэтлМеха.

Сент-Джеймс проявил себя и после своего выдвижения, расширив милицию, увеличив выпуск военных машин и набор рекрутов. Многие, кто служил под его началом, считают его неприветливым, но преданным и действенным человеком. Кажется, Сент-Джеймс располагает поддержкой также и всего Конклава, чего никогда не удавалось его предшественникам.

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЙ ПРЕЦЕНТОР ГРЕГОРИ ЦВИК

Когда этот убийца Фохт начал свою реформацию, Цвик решил, что с него достаточно. Через несколько месяцев он пригласил преданных ему офицеров перевестись на его JumpShip. Затем, действуя весьма отважно, Цвик и преданные ему офицеры направили свой JumpShip и 2 DropShip’а, наполненных запасами, в пространство Лиги Свободных Миров. Там они были встречены войсками «Слова Блейка», которые, выйдя на связь с Цвиком, выяснили, что все 3 корабля и их груз решили присоединиться к «Слову Блейка».

Цвик получил свою награду во время операции «Одиссей», когда он был избран командующим флотилией «Слова Блейка», освобождавшей Терру. Его успех привёл к его повышению в звании до военно-космического прецентора, когда этот пост был учреждён, и он решил сконцентрировать своё внимание на верфях Титана. Цвик в совершенстве справился со своей работой, завоевав неслыханное уважение к себе, а военный прецентор Сент-Джеймс назначил его главой военно-космических сил милиции. Он уверенно поддерживает Сент-Джеймса, и, хотя он и является весьма умеренным контрреформистом, рассматривает вопрос о присоединении к «Тойяме».

1-й ДИВИЗИОН: ИСТИННАЯ ПРЕДАННОСТЬ IV-БЕТА

Первый из созданных милицией «Слова Блейка» дивизионов, 1-й дивизион помогал подавить восстание на Гибсоне и во время операции «Одиссей» сформировал подавляющее большинство симулянтов 21-го Центаврийского Уланского. Они считаются ведущим подразделением милиции, но эта их оценка потихоньку испаряется. Многие в милиции считают их недопустимо высокомерными; другие дивизионы жестоко соперничают за право «преподать им урок» в различных военных играх. И всякий раз 1-й дивизион одерживает блестящие победы.

1-й дивизион также сохраняет давнюю традицию, которая многими высмеивается: все солдаты этого дивизиона, прежде чем садятся в свои машины, молитвенно благодарят их. Солдаты понимают, что машины будут работать и без этих молитв, но чувствуют, что именно это убережёт их от опасной приверженности такой опасной технологии – явного пути к уничтожению. Эта традиция широко распространена среди ГИГ-операторов и другого невоюющего персонала, но в милиции это практически исчезло. Лишь 1-й дивизион по-прежнему регулярно практикует эту традицию.

Знак отличия 1-го дивизиона – коленнопреклонённый в молитве *Exterminator*.

ОФИЦЕРЫ

Бывший член 85-го дивизиона КомГвардии, прецентор Шин-Ичи Йошизуми принадлежит к секте «Тойяма». Он считается блестящим тактиком и мастером засад – этот его навык хорошо помог ему на Токкайдо, когда он столкнулся с 222-м Штурмовым Кластером Алмазных Акул. Однако он понимает, что его умения как стратега далеки от совершенства. Поэтому он оставляет большую часть стратегического планирования на своего заместителя, прецентора Ньютона Фасетта.

Прецентор Фасетт принадлежит к фракции «Экспатрианты» и в милиции появился недавно. Однако его мастерство общеизвестно – ведь он до своего присоединения к праведным братьям командовал 207-м дивизионом КомГвардии. Он занимается стратегическим планированием, позволяя прецентору Йошизуми командовать войсками с передовых позиций – такие их отношения Фасетта полностью устраивают. Многие солдаты 1-го дивизиона рассматривают Фасетта как нечто непостижимое и чуждое, и зачастую называют его «Отшельник», хотя никогда не делают этого в глаза.

Прецентор Дебра Хейл, командир «Круга огня» III-бета, также «экспатриант». Во главе с Хейл «Круг огня» покинул Комстар всем составом после того, как военным прецентором стал Виктор Штайнер-Дэвион, и был сделан подразделением 1-го дивизиона.

ТАКТИКА

1-й дивизион, чей штаб расположен на Терре, в Сэлайне (Канзас), широко разбросан по всему североамериканскому континенту и практикует технику засад в различных условиях. Этот дивизион в совершенстве овладел техникой большинства наступательных и оборонительных операций, но лучше всего проявляет себя, когда на его стороне оказывается фактор неожиданности.

1st Division (“Истинная преданность” IV-бета)
1 дивизион/Элита/Фанатики
CO/”Длинная ночь” III-альфа: прецентор X Шин-Ичи Йошизуми
XO: прецентор XVI Ньютон Фасетт
«Круг огня» III-бета: прецентор V Дебра Хейл
«Знаки и знамения» III-альфа: полупрецентор (адепт XI) Джеймс Лундерган
«Особенность милосердия» III-дельта: полупрецентор (адепт XII) Масаюки Хоши
«Охотник и дичь» III-эпсилон: прецентор VII Алексей Котов

Технически 1-й дивизион содержит одно формирование Уровня III дополнительно – “Наступление ночи” III-альфа под командованием прецентора Алекса Нэша, – но оно на данный момент добавлено к подразделению Лиги Свободных Миров 4-й Лиговский Легионерский и служит там как 4-й батальон.

2-й ДИВИЗИОН: УПОРНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ IV-ГАММА

Широко известный в милиции за своё мастерство обороняющихся и невероятное упорство, 2-й дивизион во время операции «Одиссей» прекрасно проявил себя так же и нападении. 2-й дивизион получил задание занять место расположения терранского правительства – Женеву, – так что «Слово Блейка» быстро восстановило порядок и встретило незначительное организованное сопротивление. Задание было выполнено несмотря на падавший снег и обледенение – эта кровопролитная городская кампания длилась несколько дней. 2-й дивизион оказал упорное сопротивление в серии из 4-х нападений, в результате которых была разрушена большая часть Женевы, а также с обеих сторон погибло множество солдат. Женева пала, но 2-й дивизион был неукротим. Признавая важность их действий тогдашний военный прецентор Ариан перевёл к ним множество новых машин и сменил знак отличия дивизиона на нынешний.

Хотя 2-й дивизион имеет сейчас машин больше, чем на начало операции «Одиссей», потеря воинов-ветеранов ещё не восполнена. Из-за этого военный прецентор Сент-Джеймс вынужден понизить рейтинг качества этого дивизиона с ветеранского до регулярного – такое положение вещей будет сохраняться до тех пор, пока все воины-новички не будут иметь достаточную подготовку.

Знак отличия 2-го дивизиона – солдат на вершине разрушенного здания, его винтовка вскинута в победном жесте.

ОФИЦЕРЫ

2-й дивизион находится под командованием прецентора Дафны Крайслер, члена фракции «Истинно верующие» и – иногда – советника прецентора Блейна. Крайслер – ветеран Токкайдо, она сражалась с Дымчатыми Ягуарами в дельте реки Рачице. Поразительно то, что *Highlander*, который она пилотировала, который передаётся в её семье из поколения в поколение ещё со времён Звёздной Лиги, до сих пор не получал серьёзных повреждений.

При уходе Крайслер из КомСтара за ней последовал и прецентор Джон Кристофер, заместитель командира 2-го дивизиона. Сейчас Крайслер является её непосредственным начальником, и эти двое прекрасно работают вместе. Сначала Кристофер командовал в 4-м дивизионе подразделением Уровня III, но во время операции «Одиссей» получил пост командующего Экспедиционным корпусом «Сталь». Его успех привёл к назначению на пост заместитель командира 2-го дивизиона, и многие рассматривают его как восходящую звезду фракции «Истинно верующие» - возможно, это будущий военный прецентор.

ТАКТИКА

2-й дивизион – лучший в обороне и превосходно чувствует себя в уловиях городского боя. Они постоянно практикуют технику городских сражений в своих штабах в «Сэндхёрсте» и в замке Брайена на Британских островах, часто сражаясь в военных играх против кадетов колледжа «Сэндхёрст», помогая им научиться вести сражения в городских условиях. Воины 2-го дивизиона умеют действовать независимо, т.к. в городах они чаще всего широко разбросаны. Дивизион испытывает большие проблемы, если в бою он вынужден сражаться группами крупнее Уровня III.

2nd Division (“Упрное сопротивление” IV-гамма)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO/”Простые мечты” III-бета: прецентор XII Дафна Крайслер
XO: прецентор VII Джон Кристофер
«Прах к праху» III-бета: прецентор VI Анна Майклс
«Космическая вера» III-дельта: полупрецентор (прецентор III) Бриан Роадс
«Ущербная луна» III-гамма: прецентор IX Николас Каргер
«Блужающие мысли» III-дельта: полупрецентор (адепт X) Глен Аргалл

Почти полностью состоящие из новых воинов, недавно закончивших «Сэндхёрст», «Блужающие мысли» III-дельта считаются военным прецентором новичками, хотя и ожидается, что вскоре это изменится, т.к. они участвуют в военных играх с другими подразделениями. «Ущербной луне» III-гамма не хватает поддержки бронемашинами, потери которых в бою за Женеву были восполнены пехотой.

3-й ДИВИЗИОН: ЧИСТЫЕ ПОМЫСЛЫ И ДЕЯНИЯ IV-МЮ

Практически полностью уничтоженный во время операции «Одиссей», 3-й дивизион – за последние месяцы единственный, пока ещё возвращающийся к составу, который был перед операцией. Целью 3-го дивизиона в той операции была юго-восточная Азия, и всё шло прекрасно, пока в Китае дивизион не натолкнулся на упорное сопротивление КомСтара. Войска КомСтара отступили в замок Брайена в Тянь-Шане – эта крепость была построена ещё во времена Звёздной Лиги. Несмотря на несколько катастрофических нападений, тяньшаньский замок пережил операцию «Одессей» и пал лишь под ударами комбинированной мощи 3-го дивизиона. 3-й дивизион всего потерял 2 формирования Уровня III и, пока к ним не поступят новые БэтлМехи, заменил множество потерянных Мехов бронемашинами.

3-й дивизион с тех пор несёт гарнизонную службу в южной Африке, а штаб его располагается в Магади, замке Брайена в Кении. 2 формирования Уровня III – «Сокровенная мечта» III-омикрон и «Окровавленные небеса» III-мю – располагаются в Южной Африке, где они работают с терранской службой безопасности, подавляя сопротивление еретиков. Пока они преуспевают в этом, понизив частоту набегов в этой области, где они появились сразу же после операции «Одиссей». Они даже стали получать помощь от местного населения, которое, кажется, уже устало от насилия и желает возобновить нормальное течение жизни. ROM пока ещё не распознал, искренне ли это желание или же это хитроумная ловушка.

Знак отличия 3-го дивизиона – ангел, несущий пылающий меч.

ОФИЦЕРЫ

Командир 3-го дивизиона, прецентор Рэндольф Канни, - ревностный член фракции “Истинно верующие” и старый друг прецентора Блейна. Он дезертировал из КомСтара вместе с Блейном и до сих пор, попадая на приём к военному прецентору, ведёт себя с ним несколько фамильярно. Он весьма красноречиво выражает своё мнения о его способностях и известен жёстким отношением к тем членам свего подразделения, которые не являются “Истинно верующими”, особенно это касается “Тойямы”. Он настолько предубеждён относительно этих “других”, что рано или поздно переводит их в другие подразделения. Блейн и военный прецентор Сент-Джеймс обсуждали такое его поведение в приватной беседе, но кажется, что с тех пор так ничего и не изменилось.

Заместитель командира 3-го дивизиона также член фракции “Истинно верующие”, но он гораздо более снисходителен к убеждениям других людей. Прецентор Давид Феллерс большую часть своего времени тратит на “приглаживание перьев”, “распушенных” его начальником, и в налаживании отношений со своими подчинёнными, которых он убеждает в правильности мнения “Истинно верующих” гораздо мягче и дальновиднее, чем Канни. В нём есть что-то от чудака – он был прыжковым пехотинцем, прежде чем занял пост заместителя командира, который обычно занимают МехВоины или аэрокосмические пилоты. Он прославился среди пехотинцев 3-го дивизиона своим убийством на Токкайдо с помощью вибролезвия 3-х Элементалов Нова Котов.

ТАКТИКА

3-й дивизион ещё не стал приверженцем какой-либо специфической тактики. Прецентор Канни предпочитает оставить это как есть, что это подразделение умело делать всё и в любых условиях. Однако те пехотинцы, которые служат в Южной Африке, стали особенно искушёнными в ведении партизанской войны, и из-за постоянных стычек с движениями сопротивления их навыки постоянно оттачиваются.

3rd Division (“Чистые помыслы и деяния” IV-мю)
1 дивизион/Ветераны/Надёжные
CO/”Ореол света” III-йота: прецентор XIV Рэндольф Канни
XO: прецентор X Давид Феллерс
«Сокровенная мечта» III-омикрон: прецентор VI Шильпа Пай
«Окровавленные небеса» III-мю: прецентор VII Вадим Кравсов
«Горящие сердца» III-каппа: полупрецентор (адепт XI) Элизабет Йоппа
«Военная фортуна» III-кси: полупрецентор (прецентор IV) Крэйг Каллен

Все подразделения этого дивизиона располагают прыжковыми двигателями: здесь нет ни бронемашин, ни воздушной поддежрки – лишь прыжковая пехота. В этом дивизионе также имеется подразделение Уровня II лёгких бронекостюмов «Ахилл», которые используются для выслеживания партизан. Благодаря своему опыту в использовании тактики бронекостюмов (а также расположению в мятежной Африке) 3-й дивизион был удостоен чести провести полевые испытания нового, адаптивного бронекостюма «Очиститель». Однако неизвестно, успокоило ли это прецентора Канни.

4-й ДИВИЗИОН: СМЕЛЕЙШИЕ БЛЕЙКА IV-ЙОТА

Дерзкий и отчаянный, 4-й дивизион специализируется в необычных действиях – особенно в «боевых сбросах». При обычных сбросах боевые единицы покидают DropShip'ы на некотором расстоянии от поля боя и движутся к нему своим ходом. Это безопасно, но даёт врагу время подготовиться к их появлению. Во время боевых сбросов боевые единицы выбрасываются с низколетящих DropShip'ов и замедляют скорость своего падения с помощью прыжковых двигателей или реактивных сопел. Это позволяет сбросить войска в буквальном смысле слова прямо на голову врагу и позволяет DropShip'ам произвести хоть один хороший залп с близкого расстояния, но требует высочайшего мастерства пилотирования. 4-й дивизион располагает такими навыками и постоянно оттачивает их.

Этот навык сослужил им хорошую службу во время операции «Одиссей», когда целью 4-го дивизиона были Британские острова и Западная Европа – в особенности Королевский военный колледж «Сэндхёрст». Сражение за колледж было очень быстрым, но жарким – отделение 4-го дивизиона уничтожило защитников, но само понесло лишь незначительные потери. Что было хуже всего – защитники КомГвардии достаточно долго отвлекали на себя атаковавших, позволив более 50 МехВоинов КомГвардии уйти на своих машинах на запад. Последовало сражение на ходу, что потребовало нескольких боевых сбросов. Соединившись в конце концов с тогдашним военным прецентором Арианом, 4-й дивизион проявил свои умения перед командиром, уничтожив защитников.

Знак отличия 4-го дивизиона – взбешённый кабан.

ОФИЦЕРЫ

Командующим офицером дивизиона является прецентор Джейк Рул, он отзывчив и настроен очень дружественно. Однако несмотря на свободное своё поведение он управляет одним из сознательнейших дивизионов милиции – Рул заботится о том, чтобы его люди не были ранены или убиты во время выполнениямых ими опасных манёвров, делая всё возможное, чтобы навыки оттачивались, машины были в рабочем состоянии, а люди готовы ко всему. Его люди понимают, почему требования столь высоки, и стараются соответствовать им. Рул – член фракции «Истинно верующие», хотя он и редко распространяется об этом.

Адепт VII-эпсилон Эней Парвус командует соединением «Щит правосудия» II-альфа, являющегося частью подразделения «В пламени» III-омикрон. Во время операции «Одиссей» он возглавлял первый штурм колледжа «Сэндхёрст» и сильно переживал о тяжёлых потерях, понесённых его людьми. Он стал сомневаться в своих навыках лидера; он находится под плотным надзором ROM, хотя никаких действий против него пока не предпринималось.

ТАКТИКА

4-й дивизион опирается преимущественно на боевые сбросы, хотя он опытен также и в обычной тактике сражений. Во время таких сбросов обычная политика этого дивизиона – это доставить пехоту, не использующую бронекостюмы, и машины как можно ближе к месту предполагаемого прорыва на поле боя, а потом – выполнение самого сброса, когда пехота и машины выполняют роль подкреплений.

4th Division ("Смелейшие Блейка" IV-йота)
1 дивизион/Ветераны/Фанатики
CO/"Вестники Блейка" III-бета: прецентор X Джейк Рул
XO: прецентор VIII Гарри МакКелви
«В пламени» III-омикрон: прецентор VI Йиан Фенг Динг
«Охотники» III-каппа: полупрецентор (прецентор IV) Джессика Даулинг
«Блуждающие странники» III-йота: прецентор X Йозеф Ахрам

И «Охотники» III-каппа, и «Блуждающие странники» III-йота имеют формирования Уровня II бронекостюмов «Лонгин». Обычно у «Лонгинов» стоят установки РБД, поэтому они могут выполнять боевые сбросы, хотя могут использованы также и для обычных сбросов.

5-й ДИВИЗИОН: ИЗБРАННЫЕ IV-ЭТА

5-й дивизион получил в операции «Одиссей», вероятно, самое опасное назначение – на Марс. Благодаря экспансии Звёздной Лиги здесь создали достаточно плотную атмосферу, препятствующую существованию вакуума, но Марс имеет силу тяготения, равную лишь трети земной, а воины 5-го дивизиона не имели опыта учёта гравитационных различий, если не считать их начальной подготовки. Двигаться в таких условиях с любой скоростью опасно уже само по себе, и даже опытные пилоты могли повредить свои машины. Несмотря на это, 5-й дивизион освободил Марс, хотя из его Экспедиционного корпуса, имевшего размер формирования Уровня III и предназначенного для захвата Военной академии Марса, вернулось лишь 6 Мехов.

После операции «Одиссей» 5-й дивизион базировлася в Брисбене (Австралия) и использует в качестве своего штаба долину Глен – замок Брайена в Австралии, открытый год назад. Эта дивизия очень много времени провела, восполненяя потери и спаивая воедино молодых и старослужащих солдат, хотя 5-й дивизион также участвоал и в подавлении партизанских выступлений в Австралии. Полгода назад были открыты «Белые утёсы» - замок Брайена в Новой Зеландии, и с тех пор они использовались подразделением «Истинное Видение» III-лямбда как антитеррористическая база.

Знак отличия 5-го дивизиона – летящая горгулья, а её голова окружена сияющим нимбом.

ОФИЦЕРЫ

Командир 5-го дивизиона, прецентор Трентон Эндикотт, – радикальный член фракции «Тойяма», чьи взгляды иногда становятся причинами с вышестоящими и подчинёнными. вОенный прецентор Сент-Джеймс несколько раз встречался с ним, хотя никакая из этих встреч и не изменила склонности Эндикотта. Несмотря на свои проблемы, Эндикотт, благодаря своему огромному мастерству на поле боя, остался командиром этого дивизиона. Хотя его кампании по душе очень немногим, никто не оспаривает их результатов.

Прецентор Джейн Скалл, командир подразделения «Истинное Видение» III-лямбда, питает глубокую ненависть к террористам, выступающим против «Слова Блейка». Не прошло и недели после операции «Одиссей», как дом Скалл был забросан зажигательными бомбами. Хотя она выжила, муж её погиб, и Скалл с тех пор с маниакальной педантичностью выслеживает тех террористов, на чьей совести было это покушение. Недавно она получила пост командира антитеррористических сил всей Австралии, следствием чего стало резкое снижение деятельности террористов.

ТАКТИКА

5-й дивизион делает серьёзную ставку на свои аэрокосмические силы, которые используются для разведки, боевого воздушного патрулирования, поддержки наземных операций и бомбометания. Однако иногда это имеет свою цену – нападение на Марс сначала стоило жизни пилотам аэрокосмической поддержки, а войска «Слова Блейка» попали в несколько ловушек, которые можно было избежать, если бы наземные войска имели бы более подробные разведданные. Прецентор Эндисотт начал попытки уменьшить подобную зависимость.

5th Division (“Избранные” IV-эта)
1 дивизион/Ветераны/Надёжные
CO/”Знаки и знамения” III-гамма: прецентор X Трентон Эндикотт
XO: прецентор XII Гарри МакКелви
«Истинное Видение» III-лямбда: прецентор VI Джейн Скалл
«Неправильные» III-тета: полупрецентор (адепт XII) Джеффри Гусар
«Ангельские крылья» III-зета: прецентор VIII Жозефина Хсия

«Ангельские крылья» III-зета полностью состоят из БэтлМехов и АКИ – здесь отсутствует всякая поддержка бронемашинами или пехотой. Устроенное прямо противоположно доктрине милиции, это подразделение, тем не менее, обеспечивает достаточно мобильную поддержку остальной части 5-го дивизиона.

6-й ДИВИЗИОН: ИСТИННО ВЕРУЮЩИЕ IV-ТЕТА

Объединённые с 1-м дивизионом, чтобы сформировать ложный Уланский полк во время операции «Одиссей», 6-й дивизион постоянно восхищался своими временными собратьями по оружию. Когда после освобождения Терры 6-й дивизион разросся, он попытался сделать так, чтобы все новые члены удовлетворяли высоким требованиям, как у воинов 1-го дивизиона. Прецентор Лейн Бранденбург-Кюри, командующий 6-м дивизионом, хотел, чтобы его дивизион победил в одной из ежегодных военных игр, поэтому он на изматывающих подготовительных учениях выжимал из своих солдат всё. Несмотря на это, 6-й дивизион так и не смог одолеть 1-й дивизион, хотя они и стали лучше настолько, что военный прецентор Сент-Джеймс перевёл это подразделение в разряд элитных.

Бранденбург-Кюри продолжает так выматывать своих солдат на тренировках, что прецепторы других дивизионов назвали 6-й дивизион «Академия выпускников», т.к. подразделение стало похоже скорее на военную академию, чем на боевую единицу. Однако успех 6-го дивизиона заставил говорить о нём: они практически на нет свели партизанскую деятельность в Амазонии и постоянно побеждают в военных играх все дивизионы, кроме 1-го. Военный прецентор Сент-Джеймс был настолько впечатлён их мастерством, что начал переводить солдат от них в другие дивизионы, включая и перемещение формирования Уровня III целиком, недавно сформировав 9-й дивизион. 6-й дивизион и на самом деле стал академией на колёсах.

Знак отличия 6-го дивизиона – тарелка ГИГ-станции на фоне скрещенных ударов молний.

ОФИЦЕРЫ

Прецентор Лейн Бранденбург-Кюри известен в своём дивизионе как «Педагог». Когда он впервые услышал это прозвище, оно настолько ему понравилось, что он издал приказ, позволявший использовать это прозвище вместо его звания. Педагог строг к своим солдатам и ожидает от них самого лучшего, но в случае успеха он щедр на награды. Солдаты 6-го дивизиона совсем не любят его, но они ценят тот высокий уровень, на который они поднялись благодаря ему, поэтому мораль здесь очень хорошая. Бранденбург-Кюри весьма недоволен всеми этими переводами, но он не может не учитывать их подоплёку. Бранденбург-Кюри принадлежит к фракции «Истинно верующие».

ТАКТИКА

В отличие от своих соперников, 6-й дивизион не рассчитывает на успех засад. Т.к. они давно и упорно тренируются вместе, воины этого дивизиона могут с высокой точностью выполнять сложные манёвры, зачастую ослепляя и приводя своих соперников в замешательство. Предпочитаемая ими тактика – вариация на тему тактики генерала древней Терры Ганнибала в битве при Каннах: использование пехоты и бронемашин для сковывания противника, что позволяет Мехам, обойдя врага с флангов и с тыла, окружить его. Затем истребители наносят бомбовый удар по сбившемуся в группу врагу, что обычно приводит к полному уничтожению противника.

6th Division (“Истинно верующие” IV-тета)
1 дивизион/Элита/Фанатики
CO/”Последний свет” III-зета: прецентор XII Лейн «Педагог» Бранденбург-Кюри
XO: прецентор X Ольга Габриэлова
«Караульные» III-каппа: прецентор X Сунгкю Парк
«Сверкающие глаза» III-йота: полупрецентор (адепт XII) Арнольд Юрн
«Отзвуки боли» III-эта: полупрецентор (прецентор IV) Джек Козлов

Главным штабом дивизиона, где располагается ”Последний свет” III-зета, является Манаус, замок Брайена в Амазонии. «Караульные» III-каппа находятся вблизи Куритибы, ещё одного замка Брайена в Амазонии, а другие два формирования Уровня III разбросаны по всей Амазонии.

7-й ДИВИЗИОН: ПРОСЛАВЛЕННЫЕ IV-ЙОТА

Сформированный всего за несколько месяцев до операции «Одиссей», 7-й дивизион состоит из солдат всех сект и всевозможных уровней навыков, т.к. у них было мало времени сработаться. Внутри новоиспечённого дивизиона вскоре сформировалось несколько фракций, наиболее крупын еиз них две – «Ветераны», опытные воины, сражавшиеся на Токкайдо против Кланов, и «Новички» - недавно пришедшие солдаты. Более месяца лагеря этого дивизиона были суматошно активны, т.к. каждая фракция пыталась сделать всё возможное, чтобы обойти соперника.

***** Передача изменена *****
“Правильно говорят, что если вы готовитесь к миру, то вам приходиться учиться многим вещам, чтобы эти приготовления дали свои плоды. Созерцание не является пустой тратой времени. Лишь сама жизнь и мечтания о чудесах жизни приводят к душевной чистоте.”
***** Изменение закончено *****

Несмотря на то, что были изданы приказы и осуществлялось вмешательство многих офицеров, включая и командующих, личные счета между собой солдаты продолжали сводить вплоть до самой операции «Одиссей».

За 2 недели до предполагаемого начала операции лидеры двух этих фракций наконец встретились в мирной обстановке, подготовленной командующим офицером дивизиона, прецентором Анной Фриель. Под её руководством солдаты стали понимать, что каждая фракция делает различный вклад в общее дело и нужно наконец начинать работать вместе. Лидеры фракций были смещены, и 7-й дивизион наконец превратился в полноценное боевое подразделение – как раз ко времени освобождения Терры. 7-й дивизион довольно неплохо показал себя, хотя ему и недоставало серьёзной подготовки. После операции «Одиссей» 7-й дивизион был размещён на Марсе, в Корио, Планетии Хрисея. С тех пор они многое сделали, чтобы наверстать нехватку подготовки, став ярым приверженцем использования пониженной гравитации Марса для исполнения неожтданных скоростных выпадов.

Знак отличия 7-го дивизона – рука, держащая окровавленный нож.

ОФИЦЕРЫ

Командующим офицером 7-го дивизиона является прецентор Анна Фриель, хотя её уже почти сместили из-за того, что её подчинённые передрались между собой. Однако прецентор Блейн использовал своё влияние, чтобы помочь ей, даже несмотря на тот факт, что Фриель не является членом фракции «Истинно верующие», и она стала одной из наиболее убеждённых его сторонников в милиции.

Фриель – член фракции «Контрреформисты», что довольно странно для милиции, особенно на командном посту. Она уверена, что полумистический религиозный аспект КомСтара был тем самым, что помогало оставаться в чистоте, и изменения в КомСтаре, устроенные этим предателем Фохтом, вынудили её присоединиться к «Слову Блейка». Несмотря на это, Фриель – убеждённый сторонник разрешения вопросов военным методом, и многие другие контрреформисты подвергают её остракизму за то, что она посмела обнародовать это. Многие члены «Тойямы»также избегают её из-за такого её настроения, что, кажется, весьма её устраивает.

ТАКТИКА

Большая часть подготовки 7-го дивизиона фокусирует внимание на эффективном использовании комбинированных войск, и когда-нибудь все подразделения милиции станут мастерами такой тактики. Пока ещё не разработана какая-то специфическая тактика, хотя дивизион и практикует довольно часто перемещение при пониженной гравитации.

7th Division (“Прославленные” IV-йота)
1 дивизион/Регуляры/Надёжные
CO/”Священный пепел” III-дельта: прецентор X Анна Фриель
XO: прецентор VIII Кэрол Уидегрен
«Ключи надежды» III-каппа: прецентор VI Джеймс Гейджес
«Гордиев узел» III-лямбда: полупрецентор (прецентор IV) Юн Кап Джу
«Колокола веры» III-лямбда: полупрецентор (адепт X) Шэннон Пайс

Первоначально взятые из 5-го дивизиона, все Мехи ”Священного пепла” III-дельта являются машинами тяжёлого и штурмового классов, обеспечивающих мощную огневую поддержку. Они часто действуют как подразделение-телохранитель штаба ROM, который располагается также и на Корио (Koryo).

8-й ДИВИЗИОН: ПЕРСТ СУДЬБЫ IV-КАППА

Будучи первым дивизионом милиции, сформированным со времён освобождения Терры, 8-й дивизон сменил уже двух командующих офицеров. Первый – прецентор Девон Манос – был агентом комстаровского ROM. Эта информация, обнаруженная в ходе исследования обрывочных сведений в штабе КомСтара в первые месяцы существования 8-го дивизиона, развалила формировавшийся в то время командный состав. ROM начал допрос всех офицеров 8-го дивизиона, выясняя их связи с Маносом, и сместил с постов 3 других прецентора.

Прецентор Алекс Уиннингэм получил этот пост на время испытыательного срока в качестве командующего офицера; до этого он был заместителем командира этого дивизиона, и ожидалось, что он соберёт дивизион воедино. Уиннингэм справился с поставленной задачей и быстро стал полноправным командующим офицером. Военный прецентор Сент-Джеймс ознакомился с этим дивизионом после повышения Алекса и вновь подтвердил его новые полномочия. 8-й дивизион с тех пор был избавлен от предательства и стал подтягиваться к стандартам милиции относительно тактических способностей и взаимодействия с комбинированными войсками. Как ожидается, в следующем году они получат статус ветеранского подразделения.

Знак отличия 8-го дивизиона – цифра «8» с ангельскими крыльями и рожками дьявола.

ОФИЦЕРЫ

Прецентор Алекс Уиннингэм – прирождённый лидер. Его способности воодушевляют подчинённых на невероятное, что и продемонстрировало быстрый рост подразделения в статусе – после чисток он был «Новичком», а он превратил его в регулярную боевую единицу. Люди Уиннингэма чрезвычайно лично преданы ему – даже военному прецентору они преданы немного меньше. Это вызывает беспокойство у всех, кроме военного прецентора Сент-Джеймса, который ввёл Уиннингэма, который также является членом «Тойямы», в число своих советников, а сам Уиннингэм крайне предан Сент-Джеймсу.

Прецентор Джина Курузо – в определённой мере подстраховка этой сделки. Хотя номинально она и является заместителем командира дивизиона, практически весь дивизион подозревает, что Курузо является шпионом ROM. Несмотря на обычный страх перед агентами ROM, 8-й дивизион считает её обычным офицером милиции, и думает, что опасности для предательства практически нет. Уиннингэм весьма открыто обсуждает с ней все дела дивизиона и поручает ей все обычные задачи заместителя. Если Курузо и является агентом ROM, она не раскрывает себя.

ТАКТИКА

Штаб 8-го дивизиона расположен в Каире, египетском замке Брайена (бывший штаб ROM). Однако дивизион распылён по всей Северной Африке. Здесь они благодаря террористам приобрели некоторый опыт ведения партизанских войн, но большинство их проблем сконцентрировано в центральной части континента, разрешение которых возложено на 3-й дивизион. До сих пор большая часть 8-го дивизиона время от времени сражается с партизанами, в результате чего дивизион стал больше полагаться на действия мелкими подразделениями, чем на крупные сражения.

8th Division (“Перст судьбы” IV-каппа)
1 дивизион/Регуляры/Фанатики
CO/”Утраченная память” III-тета: прецентор VIII Алекс Уиннингэм
XO: прецентор X Джина Курузо
«Запретный плод» III-мю: прецентор VII Ллевеллин Лихт
«Стальной дождь» III-каппа: полупрецентор (прецентор II) Мэри Стал
«Охотники за головами» III-каппа: полупрецентор (адепт XVI) Джон Флакне

Первоначально взятая из 4-го дивизиона, ”Утраченная память” III-тета располагается в штабе Каира и обычно обеспечивает охрану агентов ROM формированиями Уровня II на территории всей северной Африки, поэтому, чтобы собрать этот дивизион вместе, потребуется как минимум неделя.

9-й ДИВИЗИОН: СЛЕПЯЩИЙ СВЕТ IV-ГАММА

Одним из первых действий военного прецентора Сент-Джеймса после избрания его на этот пост стало пополнение милиции двумя дивизионами – 9-м и 10-м. В процессе формирования данного дивизиона Сент-Джеймс перевёл всю ”Меру веры” III-бета из 6-го дивизиона. Аргументировав тем, что ядром подразделения станет элитное формирование Уровня III, он добавил у нему формирование новичков Уровня III – набранное из недавних выпускников, – это не очень сильно снизило живучесть всего подразделения. Желая несколько упростить дело, он разбавил эти подразделения так, что теперь они оба наполовину состоят и из элиты, и из новичков. Заключительным действием Сент-Джеймса стало назначение прецентора алисы Фуонг, сотоварища по “Тойяме”, которой он доверял, командующим офицером нового дивизиона.

С тех пор 9-й дивизион несёт гарнизонную службу, базируясь в Ганнисоне, замке Брайена в Колорадо. Те воины, которые пришли в этот дивизион из академий недавно, серьёзно повысили свои навыки, но такая служба им порядком поднадоела. Пока 1-й дивизион занимается большей частью проблем Северной Америки, им ничего не остаётся другого, кроме как продолжать муштровку, изредка проводя военные игры с 1-м. Они горько сожаленют о том, что пропустили операцию “Одиссей”, и громко заявляют о готовности к подобным действиям. Более опытные солдаты, не по наслышке знающие, что сражение – это не прогулка на пикник, просто выбросили это из головы и занимаются своими делами.

Знак отличия 9-го дивизиона – восьмиконечная звезда, увенчанная короной.

ОФИЦЕРЫ

Командующий офицер 9-го дивизиона – прецентор Алиса Фуонг, ветеран Токкайдо, последовавшая за Демоной Азиз в «Слово Блейка». На Токкайдо Фуонг, аэрокосмического пилота, подбили истребители Нефритовых Соколов. Из-за ранений она не смогла катапультироваться и упала вместе со своим истребителем. Спасательные отряды спасли ей жизнь, но теперь большая часть её тела – это кибернетика или бионика. Несмотря на это, Фуонг – при помощи специального механизма-интерфейса – по-прежнему летает, пилотируя трофейный истребитель *Scytha*, захваченный у Нефритовых Соколов. По иронии судьбы она пилотирует тот самый истребитель, который подбил её.

Прецентор Уильям Мандат, заместитель командира дивизиона, - редкость в «Слове Блейка»: он – бывший член Исследовательского Корпуса КомСтара. Недовольный поисками врагов вне Внутренней Сферы, когда, как он уверен, врагов дома хоть пруд пруди, он оставил Корпус вскоре после Токкайдо. Мандат провёл несколько лет в качестве наёмника, а потом встретил блейкиста, убедившего присоединиться к ним. С тех пор Мандат является восходящей звездой и энергичным членом фракции «Тойяма».

ТАКТИКА

У 9-го дивизиона не было времени развивать какое-нибудь тактическое предпочтение; они достаточно заняты тем, что подтягивают новых солдат к высоким полевым стандартам милиции. Под присмотром Фуонг ветераны дивизиона методично обучают технике боя своих боевых товарищей, и сейчас военный прецентор Сент-Джеймс считает уровень опыта всего дивизиона ветеранским.

9th Division (“Слепящий свет” IV-гамма)
2 формирования Уровня III/Ветераны/Надёжные
CO/”Мера веры” III-бета: прецентор XII Алиса Фуонг
XO: прецентор VI Уильям Мандат
«Ошеломляющая реальность» III-дельта: прецентор V Брюс Ленца

Хотя 9-й дивизион на самом деле является полком, в ближайшем будущем – благодаря увеличению выпуска Мехов и появления выпускников из вновь открытых академий на Терре – ожидается пополнение в виде как минимум одного формирования Уровня III.

10-й ДИВИЗИОН: МЕТЕОРЫ IV-БЕТА

Подобно 9-му дивизиону, военный прецентор Сент-Джеймс сформировал 10-й дивизион вскоре после своего прихода на пост командующего милицией. Сент-Джеймс решил использовать «Железную хватку» III-альфа как ядро нового подразделения. «Железная хватка» служила 4-м батальоном 15-го Мариковского Милицейского, подразделения Лиги Свободных Миров, изредка служившего формированием для обкатки новых рекрутов милиции и полевых испытаний новых моделей. Для формирования 10-го дивизиона он добавл сюда ”Мечты о мести” III-гамма, формирование Уровня III, целиком состоящие из членов фракции «Экспатрианты», большинство из которых были опытными ветеранами Токкайдо. Никакое из этих формирований не имеет каких-либо бронемашин.

Т.к. оба этих формирования провели своё недалёкое прошлое в среде невоюющих подразделений милиции, были некоторые подозрения, что среди них есть предатели или агенты комстаровского ROM. В итоге Сент-Джеймс внедрил в командный штат агента ROM и проинформировал дивизион, что в их рядах есть агент, чьё имя он называть не будет, но который имеет такое звание, что и у них самих. Это стало причиной паранойи и появления полной преданности; поэтому Сент-Джеймс считает 10-й фанатично преданным, хотя было бы точнее считать их “надёжными с действенными навыками”.

Знак отличия 10-го дивизиона – шахматная ладья, оплетённая плющом.

ОФИЦЕРЫ

10-й дивизион возглавляет прецентор Карина Виста, одна из первых “экспатриантов”. Виста некогда была командиром 7-й армии КомГвардии, и при переводе в милицию была понижена до дивизионного командира. Она предоставил ценную информацию касательно подразделений КомСтара на Терре, это помогло во время их захвата и уничтожения. За свою информацию относительно явок и тайных баз подразделения “Гнев Блейка” она была награждена постом командующего 10-м дивизионом. Виста никогда не проявляла признаков предательства, и поэтому ROM считает её безопасной персоной.

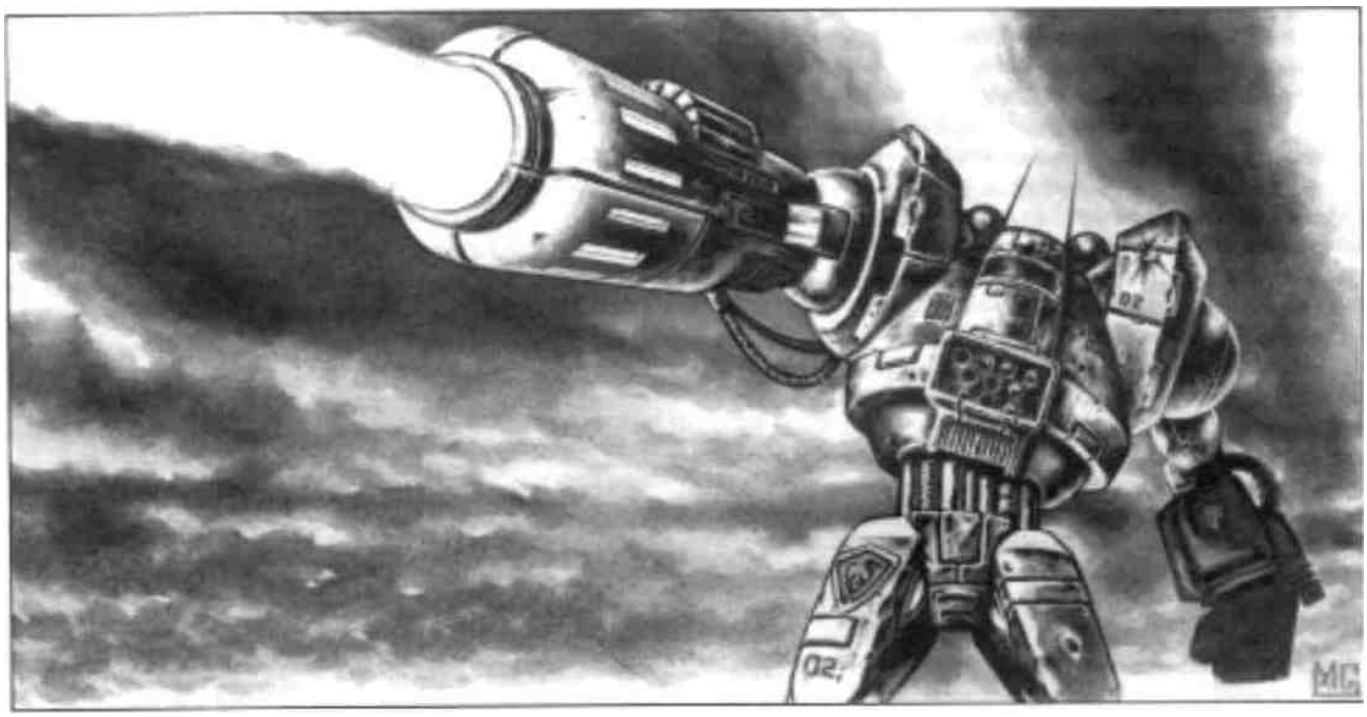
Прецентор Эрик Гудвин является командиром подразделения «Железный кулак» III-альфа и членом фракции «Истинно верующие».гудвин пилотирует редкий ОмниМех *Perseus* – это дар от капитан-генарала Лиги Свободных Миров и примаса-в-изгнании «Слова Блейка» Томаса Марика. Этот Мех был знаком признательности действий Гудвина, раскрывшего и разрушившего планы нескольких агентов КомСтара, намеревавшихся саботировать выпуск Мехов. Однако из-за того, что это подразделение теперь ушло из пространства Марика, запчасти стало труднее достать, и Гудвин вскоре может быть вынужден пересесть на свой старый Мех.

ТАКТИКА

10-й дивиизон пока ещё разрабатывает тактическое предпочтение; солдаты набраны из такого большого числа различных подразделений и имеют настолько различающиеся боевые стили, что потребуется много времени, прежде чем они забудут своё прошлое и станут по-настоящему едины. «Железный кулак» III-альфа базируется в штабе дивизиона в Тиногасте, аргентинском замке Брайена, и практикует преимущественно оборонительные манёвры; ”Мечты о мести” III-альфа широко разбросана по огромной площади, помогая 6-му дивизиону сохранять мир и бороться с партизанами, поэтому у них нет каких-либо совместных подготовительных программ.

10th Division (“Метеоры” IV-бета)
2 формирования Уровня III/Ветераны/Фанатики
CO/”Мечты о мести” III-альфа: прецентор XVI Карина Виста
XO: прецентор Кристина Галла
«Железный кулак» III-альфа: прецентор V Эрик Гудвин

10-й дивизион намечен для скорого получения новых формирований Уровня III из числа выпускников академий и из фракции «Экспатрианты». Сент-Джеймс планирует перевести сюда множество членов экипажей бронемашин, чего так не хватает нынешнему подразделению; будущие местные воины – новички, недавно покинувшие учебные классы, т.к. из КомСтара дезертировало очень немного таких солдат.



СВОБОДНАЯ РАСАЛХАГСКАЯ РЕСПУБЛИКА

Никакого звука не слетит
со струн сладкоголосой арфы,
Никакой сокол не прошелестит
крылами по залам,
Никакого конского ржания
не раздастся в стойле.
Сынов этой земли прислужники холодной смерти
отправили в молчание.
- «Беовульф», автор неизвестен

Со момента своего рождения после 4-й Наследной войны, через войны *ронинов* и клановское Вторжение, Свободная Расалхагская республика знала лишь несколько мгновений по-настоящему мирного времени. Однако это способствовало лишь усилению нашего народа и научило нас ценить сильную армию. Согласно требованию, я собрал здесь всю информацию, относящуюся к различным родам войск нашей республики; также на нашей территории располагаются и солдаты КомСтара, но я не сомневаюсь, что военный прецентор Дэвион уже располагает всеми касающимися их сведениями.

Надеясь на длительный мир, я остаюсь:
- Кристиан Мансдоттир, *овербефёлхаваре* расалхагской КунгсАрме, 26 марта 3062 года

ИСТОКИ И ИСТОРИЯ

Несмотря на республика существует по-настоящему лишь очень краткое время, в наших душах она существует вот уже несколько столетий. Но нельзя нельзя сбрасывать со счетов влияние на наш народ сотен лет гнёта и порабощения.

СВОБОДА И ЕЁ ПОТЕРЯ

Начало Свободной Расалхагской республики восходит к середине 23-го века, когда межзвёздные путешествия были ещё настолько новы, что ими пользовались лишь безрассудные или разочарованные в жизни люди. Многие граждане федеративных республик Швеция, Финляндия и Норвегия, утомлённые необходимостью восстановить разрушенные Советские штаты, решили эмигрировать подальше с этой планеты, чтобы избежать притеснений и бюрократизма Терры. За 6 лет они колонизировали мир Расалхаг и 8 его ближайших «соседей», сформировав Расалхагский консорциум, который вскоре превратился Расалхагским княжеством с выборным правительством.

Несмотря на политику изоляционизма и политический нейтралитет княжества, растущий Синдикат Драконов в 2330 году напал и завоевал его, переименовав княжество в военный округ Расалхаг. В этот регион стали эмигрировать азиаты, но они никогда по численности не превосходили скандинавов. Местные традиции по-прежнему остались, а подавляющее большинство людей решило вместо использования официального японского Куриты говорить по-шведски. Тайные общества, котопрые помнили дги свободы, постоянно поднимали восстания, но из-за нехватки взаимодействия они так никогда и не преуспели в этом.

ПОМОЩЬ ЛИРАНЦЕВ И ВОССТАНИЕ

Всё изменилось в 3029 году, когда Содружество Лиры, втянутое в 4-ю Наследную войну, пригласило лидеров расалхагского сопротивления – всех автономных членов независимого движения, известного как «Тир» – на встречу на лиранский мир Тамар. Здесь эти лидеры узнали, что лиранское правительство подготовило некоторых расалхагских беженцев и дало им штурмовые Мехи, сформироав подразделение, известное как 1-е Тирское. Этот секретный полк годом ранее тайно помогал лиранцам захватить Кирхбах, подбив местное население на восстание.

Это дало «Тиру» стремление к взаимодействию, и его лидеры начали координировать мятежи по типу лиранских вторжений; лиранские военные получали детальные сведения о местности, целях и враге и осуществляли миссии с участием коммандо. В ответ на это архон Катрина Штайнер подписала «Концепцию о народе Свободного Расалхага» - документ, признававший «Тир» официальным расалхагским правительством-в-изгнании.

К сожалению, завершение войны не принесло независимость. Лиранцы не смогли захватить все миры бывшего княжества, а на тех мирах, которые они захватили, планетарные правительства осуществляли правление безо всякого признания за «Тиром» права на самоуправление – всё это подкреплялось приказами герцога Сельвина Кельсвы. Радикальные члены «Тира» ответили на это забрасыванием бомбами правительственных зданий, и Кельсва арестовал и заключил в тюрьму многих лидеров «Тира». Хотя архон освободила их и извинилась за то. Что не знала о действиях Кельсвы, было слишком поздно – призрачная надежда на то, что лиранцы абсорбируют недавно завоёванные расалхагские миры, растаяла.

НЕЗАВИСИМОСТЬ И ВОЙНА

13 марта 3034 года лидер «Тира» по имени Хаакон Магнуссон объявил о создании Свободной Расалхагской республики. Республика отделилась и от Содружества Лиры, и от Синдиката Драконов, а Магнуссон стал её первым Выборным принцем. И КомСтар, и Синдикат Драконов немедленно признали новое государство, а Синдикат уступил новому государству также и бывшие расалхагские миры. Содружество Лиры быстро пошло на подобный шаг, передав республике большинство расалхагских миров, захваченных во время 4-й Наследной войны.

Однако большинство синдикатовских подразделений, располагавшихся в отданных мирах, отказалось их покинуть, не согласившись с решением координатора. *Ганджи-но-канрей* Теодор Курита объявил эти подразделения *ронинами*, японскими “отбросами”, или, по-другому, воинами без хозяина. С разрешения Выборного принца Магнуссона Курита привёл в Расалхаг преданные синдикатовские подразделения, уничтожая мятежников вместе с подразделениями расалхагской КунгсАрме – эта кампания стала известна как “*Война ронинов*”.

Хотя *ронинов* одолели довольно быстро, эти войны оставили у республики кровоточащие раны. Из-за плохо подготовленных контрактов некоторые в некоторых ситуациях наёмники отказывались участвовать в сражениях. Хотя они имели на это право, их действия привели к тому, что расалхагцы стали глубоко ненавидеть наёмников – такое их настроение лишь недавно стало улучшаться. Хуже всего было то, что вспыхнули мятежи. Всем заправлять стала ненависть, в то время было в порядке вещей линчевать невинных азиатских граждан. К счастью, Выборный принц Магнуссон оказался способен справиться со сложившейся ситуацией.

ПРИХОД КЛАНОВ

Пришёл мир, длившийся более 10 лет, – у Выборного принца было достаточно времени, чтобы навести в республике порядок. Он передал командование КунгсАрме *генералу* Кристиану Мансдоттиру, что позволило ему сконцентрироваться на политике. Однако он отказался сильно увеличивать армию, опасаясь, что это возбудит ярость соседей. Это оказалось самоубийственной ошибкой, когда в марте 3050 года несколько расалхагских миров на границе с Периферией подверглись нападениям Кланов Волка и Призрачного Медведя. Колоссально проигрывавшие по оснащённости и численности, отважные солдаты КунгсАрме практически ничего не могли поделать с мародёрствующими Кланами – мир за миром падали, пал и столичный мир Расалхаг.

Захват Расалхага оставил Выборному принцу из всего войска для защиты одно-единственное аэрокосмическое крыло из 1-го Драконьего. Мансдоттир остался на планете, координируя её оборону. С захватом этого мира *генерал* был вынужден скрываться. Чуть более года спустя его захватили солдаты Волков, но командование партизанскими войсками принял помощник Мансдоттира, *генерал* Нильс Расмуссен.

Войска Клана Волка вновь встретились с 1-м Драконьим – на этот раз у Радштадта, когда захватывали этот мир. Выборный принц и его эскорт едва прыгнули в эту систему, как были обнаружены клановскими WarShip’ами. 1-й Драконий быстро начали атаку, дав Магнуссону время зарядить прыжковые двигатели и уйти от преследования. Решающую атаку возглавила *каптен* Тира Мираборг, дочь известного героя войны Тора Мираборга. Её истребитель *Shilone* был тяжело повреждён. Мираборг направила свою машину прямо на мостик WarShip’а, на борту которого, как мы позднее узнали, находился ильХан Кланов. Из-за его гибели Кланы приостановили своё наступление, чтобы избрать нового лидера. Решительные действия единственной отважной женщины принесли нашему народу годичную передышку.

ПРЕРВАННЫЙ ВЗДОХ

За этот год все лидеры Внутренней Сферы встретились на мире Аутрич с наёмным подразделением «Драгуны Вульфа». Здесь они узнали, что «Драгуны» давным-давно были частью Кланов, но теперь они готовы помочь в сражении против них. Большую часть года заняла их совместная подготовка.

В ноябре 3051 года Волки возобновили своё наступление. Через месяц вернулись и Призрачные Медведи, и мясорубка началась вновь. В январе следующего года Магнуссон получил ужасную новость: его единственный сын, Рагнар, во время обороны Саталице (Satalice) был захвачен Волками. Это сообщение взбудоражило республику, и на какое-то время люди опять утратили всякую надежду.

Также в это время стали поступать сообщения, что Волки предложили *генералу* Мансдоттиру должность губернатора всех захваченных миров в обмен на помощь в их устихомиривании. Мансдоттир отказался и был заключён в тюрьму. Несмотря на ненависть Мансдоттира к наёмникам, специальные войска "Драгун Вульфа" – 7-й коммандо – решил жестом доброй воли воспользоваться пониманием Кланов и освободить пленника. "Драгуны" обошли на DropShip'е оборону волков на Расалхаге, выпустив несколько СВВП *Kestrel* с Элементалами и простыми пехотнцами на борту. Они разгромили Элементалов-стражников Мансдоттира и вывез его с этого мира. Вскоре генерал вернулся к командованию своими войсками, которые едва справлялись с врагом даже несмотря на новые умения, преподанные им «Драгунами».

ПОЯВЛЕНИЕ КОМСТАРА

В феврале 3052 года примас КомСтара Миндо Уотерли обратилась к Выборному принцу и генералу за одобрением. Военный прецентор планировал провести решающее сражение со всеми Кланами за Терру и попросил использовать расалхагскую планету как места будущего сражения – этот тихий, агрикультурный мир назывался Токкайдо. Магнуссон и Мансдоттир согласились и при помщи КомСтара немедленно начали эвакуацию местного населения. В тот судьбоносный май будущее Расалхага, благодаря неожиданной победе КомГвардии, было переписано заново. Менее чем за 2 года размер республики сократился с 84 миров до всего 7 планет, а из 206 полков КунгсАрме осталось всего 26. Если бы Магнуссон захотел защитить после Токкайдского перемирия то, что у него оставалось бы к тому времени, он позволил бы КомСтару, искавшего базу для защиты Терры от Кланов, получить в своей республике место для их военных.

После потери Терры, захваченной «Словом Блейка», КомСтар разместил все свои войска в Расалхаге; Токкайдо было полностью занято КомГвардией, хотя вскоре всё может измениться, т.к. после Великого Отказа сюда возвращается всё больше и больше расалхагских граждан. Некоторые граждане опасаются, что КомСтар намеревается поглотить остатки республики – убеждённость в этом привела к ряду яростных демонстраций, а несколько ГИГ-станций подверглись вандализму. Хотя это и не было серьёзно, проблема ещё более ухудшится, если ей позволят затянуться.

Размер КунгсАрме сократился ещё больше после вторжения новой Звёздной Лиги во владения Клана Дымчатого Ягуара. 3-й Драконий помогал захватывать территорию Внутренней Сферы, но остался в относительной целостности. Однако не все подразделения КунгсАрме были настолько удачливы. Республика послала на Охотницу 4-й Драконий, где он понёс такие потери, что его расформировали.

НОВЫЙ ЛИДЕР

Сразу же после избрания в ноябре 3061 года Теодора Куриты Первым Лордом Звёздной Лиги Хаакон Магнуссон покинул свой пост Выборного принца. Магнуссон из-за угрозы Кланов находился на этом посту 2 срока (по 10 лет каждый), но после Великого Отказа у него уже не было юридических оснований оставаться главой государства и дальше. В республике сразу же прошли новые выборы, закончившиеся поразительным результатом – хотя его и не выдвигали на этот пост и теоретически он не мог быть даже выбираем, подавляющим большинством в 93% республиканский парламент проголосовал за избрание новым главой государства Рагнара Магнуссона! После свего пленения Рагнар достиг в Клане Волка звания Звёздный Капитан, а затем был захвачен Кланом Призрачного Медведя. На срочном созыве парламент (или *риксдаг*) принял решение, что Рагнар вполне может быть их Выборным принцем, а парлмаент не будет устраивать других выборов, пока не увидит, как он будет действовать в качестве регента после своего возвращения – если вообще когда-либо вернётся.

Победителем вторых выборов был назван *генерал* Мансдоттир. *Риксдаг* наградил его титулом Выборный принц-регент (хотя многие предпочитают называть его по званию – *овербефёлхаваре*) и передали ему всю полноту власти Выборного принца до тех пор, пока не вернётся Рагнар. Мансдоттир сфокусировал свои усилия на наращивании войск и возрождении 1-го Тирского полка, создав видимый символ независимости республики. Он также немного сместил акценты в импорте и экспорте республики, став больше совершать сделок с Альянсом Лиры и меньше – с Синдикатом Драконов. Однако политически наиболее популярным действием Мансдоттира стало закрытие «резерваций наёмников» и упрощение сделок с наёмниками. Резервации, созданные после «Войн ронинов», ограничивали передвижение наёмников лишь их тесными гарнизонной секциями, имевшимися в каждом городе, предназначенные для того, чтобы они не смешивались с местным населением или не стали источником проблем. В среде политических аналитиков идёт жаркое обсуждение, было ли это действие простым средством увеличения популярности Мансдоттира за пределами республики или же нити ведут к «Драгунам Вульфа», котореы в своё время помогали им.

СТРУКТУРА В ЦЕЛОМ

Организация расалхагской КунгсАрме – почти полная калька с той. Которую использовали Вооружённые силы Альянса Лиры, когда формировалась республика. Поэтому неудивительно, что огромное число офицеров ВСАЛ служали советниками во время создания нашей новой армии.

ВЕДОМСТВА КУНГСАРМЕ

КунгсАрме состоит из 12 ведомств, каждое из которых выполняет обособленную и жизненно важную функцию.

Административное ведомство

Административное ведомство – это огромный бюрократический аппарат, созданный для выполнения бумажной работы, создаваемой огромной армией. Это ведомство гораздо крупнее любого другого, т.к. оно должно отслеживать каждого солдата, каждую машину, запчасть и пищевой паёк, а также делать всё, что касается сохранения фукциональности КунгсАрме. Нынешний глава этого ведомства – *генералмайор* Сигемунд Льюит.

Командный совет

Командный совет предоставляет *овербефёлхаваре* консультацию и сведения. Это ведомство состоит из глав 11 других ведомств, самого *овербефёлхаваре*, его начальника штаба *генерала* Маргрет Минуит и командующего провинцией Орестес *генералмайора* Бет Фоглесонг. Хотя все члены вольны в изложении советов и планов, окончательное решение в любом случае остаётся за *овербефёлхаваре* Мансдоттиром.

Ведомство отношений с КомСтаром и наёмниками

Первоначально просто «Ведомство отношений с наёмниками», оно было укрупнено после Битвы за Токкайдо, включив в своё ведение дипломатические отношения и координацию действий с КомСтаром. Это ведомство недавно было расширено, отразив дружеское расположение *овербефёлхаваре* Мансдоттира к наёмникам, хотя здесь и проходит проверка, нацеленная на поиск и замену тех, кто ещё хуже, чем ненавистные наёмники. Главой этого ведомства сейчас является *генерал* Нильс Расмуссен.

Разведывательное ведомство

Выделенное из разведывательного отдела гражданского правительства, это ведомство отвечает за сбор сведений о врагах – от числа солдат до персональных сведений о вражеских командирах. Большинство оперативников этого ведомства действуют в пространстве, занятом Кланами, преимущественно у Волков и Призрачных Медведей, хотя некоторые действуют также и в Альянсе Лиры и в Синдикате Драконов. Возглавляет ведомство *генерал* Уэланд Ребсамен, лидер начального движения «Тир».

Юридическое ведомство

Это ведомство занимается разбором обвинений, выдвинутых гражданскими лицами против личного состава КунгсАрме, исследуя действия солдат на предмет их справделивости и законности. Сообщения о несправделивых юридических действиях отличаются крайней редкостью. Нынешний командир этого ведомства – *генералмайор* Ирсе Рихгельс.

Медицинский корпус

Он отвечает за предоставление медицинской помощи солдатам КунгсАрме. Глава этого ведомства – *генералмайор* доктор Богдан Степняк.

Ведомство военного образования

Это ведомство обучает всех новичков планетарных милиций республики – от пехоты до пилотов БэтлМехов. Это ведомство также отвечает и за поддержание 2-х главных республиканских военных академий. Возглавляет ведомство *генералмайор* Дон Сиггурсон.

Квартирмейстерское ведомство

Жизненно важную задачу поставки в КунгсАрме необходимого оборудования и запасов возложено именно на это ведомство. Оно заключает сделки с компаниями, обеспечивающими республику БэтлМехами, истребителями и машинами, поддерживая постоянный поток новых машин для постоянно растущей КунгсАрме. Возглавляется это ведомство *генералом* Дани Уикеллом.

Ведомство готовности резервистов

Оно отвечает за то военное имущество, которое числится в резерве – зачатую это устаревшие машины, обслуживаемые отставными солдатами. Это ведомство сильно сократилось после клановского вторжения, т.к. многие резервные подразделения были уничтожены. Сейчас это лишь тень прежнего ведомства; возглавляет его *генералмайор* Томас Лаггер.

Ведомство стратегии и тактики

Мозговой центр КунгсАрме – это ведомство стратегии и тактики, использующее для изучения данных, собранных разведкой, и определения следующих действий врага сложные компьютеры. Командует эим ведомством *генерал* Барри Цизек.

Ведомство транспортировки

Работа этого ведомства заключается в том, чтобы все солдаты и материалы прибыли в назначенный пункт доставки с максимальной скоростью и и минимальными затруднениями. Это ведомство контролирует большинство невоенных JumpShip'ов КунгсАрме. Возглавляет это ведомство *генералмайор* Роберт Гансель.

Ведомство военного омбудсмена

В отличие от юридического ведомства, имеющее дело с взаимоотношениями гражданских и военных лиц, ведомство военного омбудсмена следит за тем, чтобы со всей тщательностью были соблюдены права солдата, виновного или обвинённого другим солдатом. Это ведомство сформировано так, чтобы солдаты имели возможность законно противостоять своим вышестоящим офицерам, хотя чаще всего это мелкие дела. Командует эим ведомством *генералмайор* Долорес Ольсен.

КОМАНДНАЯ ЦЕПОЧКА

Верховным командующим КунгсАрме является *овербефёлхаваре*, хотя он и может передать эти полномочия своему начальнику штаба, как это сделал Хаакон Магнуссон. В свою очередь начальник штаба доводит приказы *овербефёлхаваре* до командующих провинций. Хотя первоначально республика состояла из 3-х провинций, нападение Кланов уменьшило это число до 1 – бывшей провинции Скандия (ныне Орестес). Командиры каждого из подразделений БэтлМехов подчиняются командующему провинции, а главы пехоты поддержки, аэрокосмических и броневойсковых частей подотчётны главе подразделения БэтлМехов, к которому они приданы. Обслуживающим подразделениям иногда предоставляется независимость, но это случается очень редко.

СТРУКТУРА ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Каждое подразделение в КунгсАрме делится на меньшие подразделения. Эти деления приведены ниже.

ОБЫЧНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ КУНГСАРМЕ		
БЭТЛМЕХИ		
Подразделение	**Состав**	**Сила**
Копьё	-	4 БэтлМеха
Рота	3 копья	12 БэтлМехов
Батальон	3 роты	36 БэтлМехов
Полк	3 батальона	108 БэтлМехов
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ВОЙСКА		
Подразделение	**Состав**	**Сила**
Копьё	-	2 АКИ
Звено	3 копья	6 АКИ
Рота	2 звена	12 АКИ
Крыло	3 роты	36 АКИ
Полк	3 крыла	108 АКИ
БРОНЕВОЙСКА		
Подразделение	**Состав**	**Сила**
Копьё	-	4 машины
Рота	3 копья	12 машин
Батальон	3 роты	36 машин
Полк	3 батальона	108 машин
ПЕХОТА		
Подразделение	**Состав**	**Сила**
Отделение	-	7 солдат
Взвод	4 отделения	28 солдат
Рота	3 взвода	84 солдата
Батальон	3 роты	252 солдата
Полк	3 батальона	756 солдат

ЗВАНИЯ И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ ЗВАНИЙ

Звания в КунгсАрме приблизительно равны тем, которые использовались в старой Звёздной Лиге, но имеют шведское своеобразие. В скобках приводятся английские названия этих же званий. Все знаки отличия офицеров имеют тёмно-зелёный квадратный фон, а знаки отличия сержантского состава имеют синий квадратный фон.

***Овербефёлхаваре* (Главнокомандующий)**

Это – воинское звание Выборного принца (или, как сейчас, Выборного принца-регента). Он может сам выбирать себе обязанности, проистекающие из несения этого звания, но его никогда так не титулуют.

Знак отличия *овербефёлхаваре* – серебряная римская цифра «X».

***Генерал* (Генерал)**

Генерал КунгсАрме возглавляет огромный и важный сектор войск и обычно не является полевым офицером. *Генералы* возглавляют ведомства отношений с КомСтаром и наёмниками, разведывательное ведомство, квартирмейстерское ведомство, ведомство стратегии и тактики; начальник штаба *овербефёлхаваре* также всегда *генерал*. Командующие двух утраченных провинций также носили это звание.

Знак отличия *генерала* – серебряная римская цифра «II».

***Генералмайор* (Генерал-майор)**

Генералмайоры, подобно *генералам*, возглавляют секции КунгсАрме, хотя их работа в основном касается областей поменьше и менее значительных. *Генералмайоры* возглавляют административное ведомства, юрижическое ведомство, медицинский корпус, ведомство военного образования, ведомство готовности резервистов, ведомство транспортировки и ведомство военного омбудсмена. Наиболее высокопоставленный полевой офицер – командующий провинции Орестес – также является *генералмайором*.

Знак отличия *генералмайора* – золотая римская цифра «II».

***Оверсте* (Полковник)**

Звание *оверсте* обычно используется для указания командиров полков различных родов войск. Однако с целью сохранения командной цепочки *оверсте* полка Мехов считается немного выше по званию, чем *оверсте* подразделения, обслуживающего этот полк. *Оверсте* также изредка действует и как адъютант *генералмайора*.

Знак отличия *оверсте* – серебряная римская цифра «I».

***Оверсте-лойтнант* (Подполковник)**

Оверсте-лойтнант КунгсАрме в основном командует батальоном Мехов, хотя он может также возглавлять батальоны бронемашин или пехоты, а в аэрокосмических войсках это звание указывает на командира крыла. Заместитель командира полка Мехов также обычно является *оверсте-лойтнантом*.

Знак отличия *оверсте-лойтнанта* – вертикальная серебряная шпала, наверху пересечённая серебряной шпалой покороче.

***Майор* (Майор)**

Майоры в наземных войсках зачастую командуют батальоном бронемашин или пехоты, хотя они также могут возглавлять роту БэтлМехов или действовать как заместители командиров батальона Мехов. В аэрокосмических войсках звание *майор* указывает на командира роты.

Знак отличия *майора* – вертикальная серебряная шпала, посередине пересечённая серебряной шпалой покороче.

***Каптен* (Капитан)**

Каптенов чаще всего можно найти среди командиров рот наземных войск. В аэрокосмических войсках *каптены* командуют звеньями.

Знак отличия *каптена* – вертикальная серебряная шпала, внизу пересечённая серебряной шпалой покороче.

***Лойтнант* (Лейтенант)**

Являясь самыми младшими офицерами в КунгсАрме, лойтнанты командуют отдельными копьями БэтлМехов, бронемашин или аэрокосмическими копьями.

Знак отличия *лойтнанта* – вертикальная золотая шпала, внизу пересечённая золотой шпалой покороче.

***Фанъюнкаре* (Сержант-майор)**

Фанъюнкаре – наивысшее звание для сержантского состава КунгсАрме. Они отвечают за поддержание дисциплины вольноопределяющихся и подчинённого сержантского состава, и в каждом полку есть хотя бы один такой человек.

Знак отличия *фанъюнкаре* – вертикальный оранжевый крест в виде буквы «тау» (крест св.Антония), по бокам которого расположены вертикальные оранжевые шпалы покороче.

***Сержант* (Сержант)**

Сержанты КунгсАрме возглавляют пехотные взводы.

Знак отличия *сержанта* – оранжевый крест в виде буквы «тау» (крест св.Антония), положенный на бок вправо, а на основной луч креста «нанизаны» вертикальные оранжевые шпалы покороче.

***Корпрал/кавеллрист* (Капрал)**

Корпралы КунгсАрме командуют пехотными отделениями и также могут командовать экипажем машины. *Корпралы* могут также пилотировать БэтлМехи, хотя в таких случаях они получают звание *кавеллрист* (шведский аналог слова “кавалерист”). *Корпралы* также могут пилотировать и АКИ.

Знак отличия *корпрала* – оранжевый крест с маленьким оранжевым квадратиком в каждой из четвертей креста.

***Мениг* (Рядовой)**

Звание *мениг* указывает на обученного солдата, прошедшего соответствующую подготовку.

Знак отличия *менига* – оранжевый крест с маленьким оранжевым квадратиком в нижних четвертях креста.

ЗВАНИЯ В КУНГСАРМЕ	
Офицерский состав	
Овербефёлхаваре	(Главнокомандующий)
Генерал	(Генерал)
Генералмайор	(Генерал-майор)
Оверсте	(Полковник)
Оверсте-лойтнант	(Подполковник)
Майор	(Майор)
Каптен	(Капитан)
Лойтнант	(Лейтенант)
Сержантский состав	
Фанъюнкаре	(Сержант-майор)
Сержант	(Сержант)
Корпрал/кавеллрист	(Капрал)
Мениг	(Рядовой)

УНИФОРМЫ И УБРАНСТВА

В КунгсАрме есть и полевая, и парадная униформы для всех солдат, независимо от их звания и рода войск. Парадная униформа носится только в формальных случаях; обычным одеянием республиканских солдат является полевая униформа.

ПАРАДНАЯ УНИФОРМА

Парадная униформа в КунгсАрме состоит из тёмно-серого жакета со светло-серой подкладкой и красными обшлагами рукавов, носимого поверх белой рубашки со стоячим воротничком. Сверху на жакет надевается длинная чёрная накидка с красной подкладкой и жёстким высоким воротом. Солдаты мужского пола носят тёмно-серые брюки со светло-серыми высокими и узкими ботинками, верх которых имеет светло-серую опушку. Солдаты женского пола, если хотят, могут заменить брюки тёмно-серой длинной юбкой.

Символ республики носится на правом плече. Сержантский состав носит свои знаки отличия званий в виде нашивок на левом плече; офицерский состав носит свои нашивки в каждой петличке рубашки. Медали и убранства носятся также на левом плече, за исключением «Креста Мираборг», который прикалывается к воротничку рубашки.

МехВоины

КунгсАрме разработала для МехВоинов 2 различных вида полевой униформы. Пилотная униформа, используемая при пилотировании Меха или в случае тревоги, состоит из шорт тёмно-оливкового цвета, рубашки-безрукавки, хладожилета и нейрошлема. Ручное оружие носится обязательно, хотя МехВоины и могут варьировать его тип.

Обычная униформа носится в тех случаях, когда не подходит ни парадная, ни пилотная униформы. Она состоит из белой рубашки с высоким воротничком, поверх которой одевается камуфляжный бронежилет с кевларовыми плечевыми подкладками. Завершают этот ансамбль брюки тёмно-оливкового цвета и чёрные ботинки и пояс. Ручное оружие необязательно, хотя и рекомендуется его носить. Солдаты могут носить или тёмно-зелёный берет, или шлем тёмно-оливкового цвета. Знак отличия звания носится в виде нашивки на левом плече, а символ республики носится на левой груди.

Аэрокосмические пилоты

Пилоты имеют также 2 вида полевой униформы и по тем же самым причинам. Пилотная униформа состоит из из тёмно-серого высотного компенсирующего костюма, поверх которого одевается тяжёлые противоперегрузочный костюм и шлем, обеспечивающие подачу кислорода и лётных данных. Обычная униформа идентична той, которую носят МехВоины.

Традиционные войска

Члены экипажей машин и пехота имеют лишь обычную униформу. Она по большей части такая же, что и у МехВоинов и пилотов, кроме этого она включает в себя пламезамедляющими чёрными кожаными перчатками и отличается поясом со множеством патронташей.

Члены военно-космических экипажей

Члены военно-космических экипажей носят тёмно-серые рабочие комбинезоны и светло-серые жакеты с большими карманами. Обязательным головным убором является тёмно-серый берет, а знаки отличия званий носятся в виде нащивок на левом плече жакета. Офицеры носят знаки отличий в виде булавок на своих беретах.

НАГРАДЫ КУНГСАРМЕ

Республика следует традициям своих древних предшественников, награждая солдат медалями и убранствами.

«Крест Мираборг»

«Крест Мираборг» - наиболее престижная награда в КунгсАрме для аэрокосмических пилотов. Названная в честь *каптена* Тиры Мираборг, пожертвовавшей своей жизнью ради года мира, выдаётся лишь тем пилотам, которые имеют в своём активе 5 уничтоженных клановских истребителей, чему имеется достоверные подтверждение. Награждение «Крестом Мираборг» автоматически повышает в звании данного пилота и его обычного напарника, если он имеется. Сам «Крест Мираборг» сделан из золота, он имеет форму квадрата, все четыре луча которого удлинены и имеют конический вид.

«Белая лучистая звезда Расалхага» и «Чёрная лучистая звезда Расалхага»

Эта награда некогда выдавалась военачальником Расалхагского военного округа, а сейчас её выдаёт *овербефёлхаваре*; «Лучистой звездой» награждаются те солдаты Синдиката Драконов, которые спасли жизни расалхагских граждан или – в необычных обстоятельствах – служащих в республике. «Белая лучистая звезда» выдаётся живым награждаемым, а «Чёрная лучистая звезда» выдаётся посмертно.

Сама «Лучистая звезда» имеет форму звёздного скопления с четырьмя расходящимися по спирали лучами из середины серебряного (или чёрного) разряда молнии, размещённого в центре медали. По традиции, эта награда носится на сине-белой ленте.

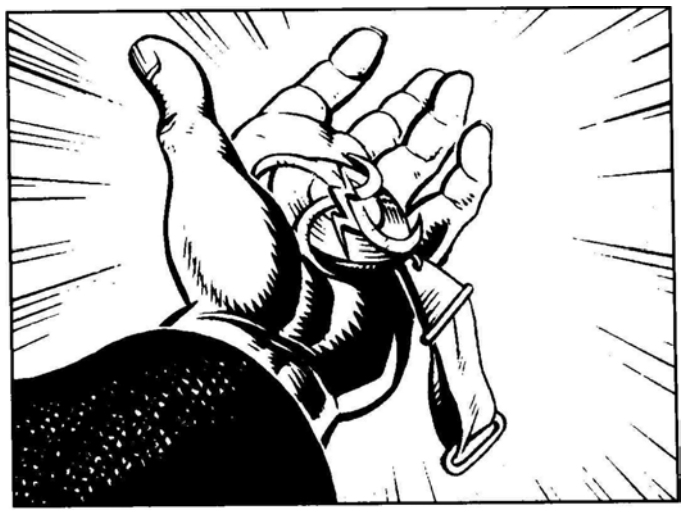
«Рейнджерская лента»

«Рейнджерские ленты» указывают на участие в успешных рейдах на клановские войска. Коричневые ленты указывают на рейды против Волков, зелёные – против Соколов, синие – против Призрачных Медведей, и (редко) красные – против Стальных Гадюк.

«Длань Тира»

Часто выдаваемая посмертно, «Длань Тира» названа в честь норвежского бога, пожертвовавшего одной из своих кистей рук, чтобы обмануть волка Фенрира для того, чтобы другие боги смогли схватить его. Эта награда выдаётся любому солдату, пожертвовавшему (или пытавшегося пожертвовать) собой ради спасения своих товарищей или гражданских лиц. Наиболее известные из награждённых – это аэрокосмическое крыло 1-го Драконьего, пожертвовавшего собой и протаранившего волчий WarShip ради спасения Выборного принца.

«Длань Тира» - это золотая медаль в форме двух скрещенных рук, у левой руки отсутствует кисть. Медаль носится на чёрно-белой ленте.



ЦВЕТОВЫЕ СХЕМЫ

Кроме известного исключения для 1-го Тирского полка, КунгсАрме существует не так давно, чтобы отдельные полки имели свою собственную уникальную раскраску. В официальных случаях машины КунгсАрме имеют следующую схему раскраски: светло-голубой с оттенками серого и красного. При участии в сражении – и вновь кроме 1-го Тирского полка – боевые единицы используют соответствующий камуфляж.

ВОСПИТАНИЕ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Спрос КунгсАрме на новых солдат со времён клановского вторжения сильно возрос и лишь после увеличения *овербефёлвахаре* Мансдоттиром числа программ подготовки численность республиканской армии удалось увеличить почти на 50%. Все главные подготовительные центры были захвачены Кланами, включая и ведущую академию Радштадта, поэтому в 3054 году мы изыскали средства для создания 2-х новых академий. Наиболее обещающим студентам предлагается присоединиться к комстаровскому/лиговскому Военному колледжу им.Фохта на Токкайдо, хотя они и могут отказаться, если не желают этого.

АКАДЕМИЯ им. ТИРЫ МИРАБОРГ (АиТМ)

Расположенная на столичном мире республики Орестес, АиТМ прекрасно известна своими подготовительными программами для аэрокосмических пилотов и членов военно-космических экипажей. Также существует и отделение подготовки МехВоинов, но оно часто теряется в тени аэрокосмических программ. АиТМ открылась в 3056 году и с тех пор каждый год набирает полные классы. Самый известный инструктор АиТМ – это *генерал* Тор Мираборг, бывший командующий провинции Радштадт и отец Тиры. Классы Мираборга всегда забиты до отказа, и это несмотря на его оппозицию к большей части политики *овербефёлхаваре*.

АиТМ открыта для всех граждан республики, отвечающих физическим и умственным вступительным требованиям, но заявок сюда поступает всегда больше, чем может принять академия. Все кадеты АиТМ проводят 3 месяца в подготовительном лагере, где они обучаются многим военным дисциплинам и проходят физическую подготовку.

АиТМ предлагает на выбор несколько военных сфер деятельности, включая сферы «Аэрокосмический пилот», «Член экипажа DropShip'а», «МехВоин», и несколько технических сфер.

Кадеты всех сфер деятельности в АиТМ уважают друг друга, т.к. они понимают, что если Кланы придут вновь, их жизни будут зависеть от умений их товарищей. Это способствует культивированию чувства братства, и неизвестно таких кадетов, которые бы ненавидели друг друга после совместной учёбы в академии. Выпускникам назначаются подразделения и машины после краткого отпуска после их обучения. Самые обещающие могут быть приглашены в одну из нескольких небольших школ кандидатов в офицеры, где они получают дальнейшее обучение на звание *лойтнант*.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ФРИЕТ» (ПУФ)

Гораздо большее по размеру, чем АиТМ, подготовительное учреждение «Фриет» («Свобода») на Грумиуме (Grumium) готовит для КунгсАрме всех пехотинцев и членов экипажей машин. Открытое в 3055 году, ПУФ с тех пор постоянно расширялось и играет ключевую роль в его усилиях *овербефёлхаваре* увеличить численность войск. Принимается сюда любой гражданин республики, отвечающий вступительным требованиям ПУФ. Когда вакантных мест нет, несостоявшиеся студенты получают высший приоритет при поступлении в период следующих вступительных экзаменов. Первые 3 месяца подготовка концентрируется на дисциплине и физкультуре. Каждый кадет к концу обучения должен достичь определённых уровней навыков в искусстве стрельбы, безоружном бою и навигации. ПУФ предлагает программы лишь для 3-х военных сфер деятельности: "Пехота", "Кавалерия" и "Разведка". Инструктора готовы дать подготовку в дополнительной сфере военной деятельности "Бронепехота", но самих бронекостюмов так мало, что их пожелания пока остаются без ответа.

Давление, оказываемое на кадетов, вынужденных выкладываться до невозможности, таково, что здесь ощущается высокий уровень напряжённости. Постоянно действует жёсткая дисциплина. Хотя это и приводит к большому отсеву кадетов во время обучения, те, кто прошёл его, прекрасно подготовлены к столкновениям с Кланами. Хотя девиз ПУФ – это "Свобода превыше всего", неофициальный слоган такой: "Качество превыше количества". Кадеты с близящимся выпуском делятся на две армии и проводят учебный бой. Победившая сторона награждается на выпуске более престижной церемонией, проводимой самим *овербефёлхаваре*; проигравшие удостаиваются менее громкой церемонии, но этот результат не влияет на их возможное будущее продвижение или на новые назначения. Лучшие с обеих сторон переходят в частную школу кандидатов в офицеры и заканчивают их в звании *лойтнантов*.

ЗНАМЕНИТОСТИ КУНГСАРМЕ

Хотя КунгсАрме эффективна благодаря лишь действенности своих солдат, есть несколько человек, снискавших наибольшее уважение.

ОВЕРБЕФЁЛХАВАРЕ КРИСТИАН МАНСДОТТИР

Хотя Кристиан Мансдоттир родился и вырос в Содружестве Лиры, он стал одним из наиболее пылких патриотов республики. Служа во время формирования 1-го Тирского полка в Вооружённых силах Содружества Лиры, Мансдоттир добровольно стал командиром этого полка. Он проявил свой характер на Кирхбахе и в то же время предложил свою верную службу движению "Тир". Мансдоттир быстро продвигался, снискав уважение лидеров "Тира", и считался наиболее вероятным кандидатом на пост Выборного принца после того, как Хаакон Магнуссон рассказал о его участии в соглашении с Синдикатом Драконов, в результате которого были освобождены многие расалхагские миры. Магнуссон назвал Мансдоттира начальником своего штаба и передал бразды военного правления в его руки.

Мансдоттир возглавляет *Мотпарт*, группу бывших членов "Тира" из лиранской части республики, противящихся большей части политики Магнуссона. После ухода Магнуссона Мансдоттир стал Выборным принцем-регентом и с тех пор начал изменять ту политику, с которой он был не согласен сам, включая и официальное плохое отношение к наёмникам. Однако его наиболее важным действием стало продолжающееся увеличение армии, этот процесс, как он ожидает, займёт десятилетия.

ГЕНЕРАЛ НИЛЬС РАСМУССЕН

Генерал Расмуссен – искусный военачальник, но нынешний его пост главы ведомства отношений с КомСтаром и наёмниками выражает его умеренные политические взгляды. Он не поддерживает полностью ни Мансдоттира, ни Магнуссона, и поэтому он является желанным представителем республики вне её границ. Расмуссен командовал в 1-м Тирском полку на Кирхбахе копьём, и к моменту нападения Кланов достиг поста адъютанта Мансдоттира. Пока Мансдоттира ловили на Расалхаге, он примерно год командовал КунгсАрме, проявив свои лидерские способности, и после Битвы за Токкайдо достиг своего нынешнего поста.

Со времён своего назначения Расмуссен пытается мирно изменить политику республики по отношению к наёмникам, эта его работа сильно облегчилась после того, как Мансдоттир стал *овербефёлхаваре*. Их мягкая политика позволила постепенно привлекать наёмников к работе в республике, где они используются для набегов на клановские миры.

ГЕНЕРАЛ ТОР МИРАБОРГ

Убеждённый сторонник политики Хаакона Магнуссона, *генерал* Мираборг в момент формирования республики стал военным командующим провинции Радштадт. Он также был выбран и *вальдхерре*, или планетарным лидером, мира Гинзбург. Ненависть Мираборга к наёмникам уже вошла в легенды – он потерял обе ноги из-за того, что его подразделение было брошено наёмниками, придерживавшихся во время "Войн ронинов" своих контрактов, – но даже он начал смягчать своё отношение к ним.

Вторжение Кланов подняло Мираборга на невероятную высоту – когда он потерял свою дочь, Тиру, когда она пожертвовала собой ради спасения Выборного принца Магнуссона, и когда он сдался сам и сдал Волкам безо всякого боя родной мир Гинзбург ради спасения жизней своего народа. Это изменило его. После Войны Отказа Клан Волка (в Изгнании) вернул его республике; с тех пор он начал обучать кадетов в академии им.Тиры Мираборг.

3-й ДРАКОНИЙ: ВЗБЕШЁННЫЕ ВОЛКАМИ

Хотя 3-й Драконий существует со времён создания республики, кое-какие события во время Вторжения Кланов превратили их в то, чем они являются до сих пор. В 5-й волне нападений Клана Волка 3-й Драконий, располагавшийся на Меммингене, должен был столкнуться со своим противником. Звёздный полковник Маркос Радик возглавил небольшое войско Волков и приказал сровнять с землёй 2 деревни как пример подавления очагов сопротивления мятежников. После небольшого числа боёв 3-й Драконий отступил с этого мира, опасаясь, что его присутствие приведёт к её большим потерям среди гражданских лиц. Т.к. им пришлось уйти на Саталице (Satalice), 3-й Драконий поклялся отплатить Радику. Эта клятва по-прежнему в силе, а 3-й Драконий начал постоянные набеги на территорию Волков, разыскивая его. Сведения, предоставленные КомСтаром, указывали на то, что Радик был убит во время Войны Отказа, хотя никто в 3-м Драконьем не желает верить в это.

На Саталице 3-й Драконий столкнулся с 13-м Волчьим Гвардейским Кластером и с восходящей звездой по имени Фелан, который в конце концов стал Ханом этого Клана. Фелан захватил величайшую ценность 3-го Драконьего: сына Выборного принца, принца Рагнара Магнуссона. Новость о захвате Рагнара вновь заставила 3-й Драконий отступить, на этот раз на Скандию (Skandia). Волки, желая уничтожить подразделение, дважды избежавшее этой участи, выслали за ним 2 Кластера. В последовавших сражениях были уничтожены все Мехи 3-го Драконьего, хотя многие пилоты и спаслись при помощи гражданских патриотов. Эти пилоты сформировали ядро нового 3-го Драконьего, когда Выборный принц Магнуссон после Токкайдо решил восстановить это подразделение.

Знак отличия 3-го Драконьего – серебряная лиса, под которой написано слово «Меммингенн», чтя тем самым и Хаакона Магнуссона (чьё прозвище «Серебряный лис»), и гражданских, убитых на Меммингене.

ОФИЦЕРЫ

Оверсте Джоан Дальстром, командующий офицер 3-го Драконьего, любима и уважаема своими подчинёнными. Она была с этим подразделением ещё со времён «Войн *ронинов*» и целиком и полностью преданна республике. Дальстром также является и берсерком, но эта её черта плохо годится для поста командира. Её часто замечали стремящейся на *Axman* в самую гущу сражения, в результате чего координировать сражения с участием 3-го Драконьего возлагаются на её заместителя – для это уже стало обычным делом.

ТАКТИКА

3-й Драконий не имеет тактических предпочтений. Они прекрасно известны своим безудержным напором в бою, из громкоговорителей их Мехов раздаются боевые кличи и рёв викингов. Такое нападение может иметь катастрофические результаты для врага, но противник, готовый к этому, легко может обернуть это против 3-го Драконьего.

3rd Drakons
2 батальона/Ветераны/Фанатики
CO/1-й батальон: *оверсте* Джоан Дальстром
XO/2-й батальон: *оверсте-лойтнант* Гордон Йоргенссон

Многие Мехи в 3-м Драконьем оборудованы топорами, независимо от того, предусмотрен он был в оригинальной их версии или нет. В ближнем бою это предоставляет дополнительную ударную мощь.

Holy Vakyries
1 рота/Регуляры/Фанатики
Командир крыла: *майор* Дениз Фэнслоу

«Священные валькирии» называют себя так в память о самопожертвовании *каптена* Тиры Мираборг. В результате все «Валькирии» летают на истребителях *Shilone*, как это делала Мираборг.

1st Ueda Cavaliers
1 батальон/Регуляры/Надёжные
Командир бронемашин: *оверсте-лойтнант* Деннис Дрессель

Минимум одна машина в каждом копье 1-го Уэдского Кавалерийского для разведывательных целей оснащена активным зондом «Гончая»; такие разведчики часто действуют в паре с боевыми единицами, оборудованными устройствами «Гвардейская ECM».

3rd Ueda Infantry
1 полк/Регуляры/Надёжные
Командир пехотинцев: *оверсте* Янис Хови

3-й Уэдский пехотный получил анти-БэтлМех подготовку и мастерски выполняет обстрел коленных сочленений Мехов с «птичьими» ногами вроде *Vulture* и *Mad Cat*.

2-й ОСВОБОДИТЕЛЬНЫЙ: СИЛА С РОСТОМ

2-й Освободительный встретил известие о вторжении Кланов, находясь на Хайнфельде (Hainfeld), и впервые был замечен в боях против Кланов, когда Волки атаковали этот мир в декабре 3051 года. Т.к. защитники по численности превосходили Волков, клановский командир выбрал необычную стратегию. Воспользовавшись тем, что у 2-го Освободительного не было аэрокосмической поддержки, Волки осуществили ночную высадку прямо на столичный город. Опасаясь за город и его жителей, 2-й Освободительный вступил лишь в непродолжительную перестрелку с захватчиками, а потом отступил на мир Карст (Carse).

Пристыженный своими невразумительными действиями, 2-й Освободительный готовился встретиться с Волками, когда в начале следующего года их атаковали уже на Карсте. Постоянные шторма не позволяли Волкам использовать аэрокосмические части, и 2-й Освободительный в двух сражениях нанёс им тяжёлый урон. Несмотря на это, 2-й Освободительный понимал, что их по-прежнему превосходят в силе, и поэтому он вновь отошёл, чтобы сохранить войско, – на этот раз на Уэду (Ueda).

Благодаря Токкайдскому перемирию Кланы никогда не появлялись на Уэде, и 2-й Освободительный переместился на Деголан (Dehgolan) для восстановления. Выборный принц Магнуссон сделал многое, чтобы военные материалы КунгсАрме помогали пополнить и увелисить 2-й Освободительный, дав в руки людей, знавших, что такое сражаться с Кланами, внушительную огневую мощь. На данный момент 2-й Освободительный и обслуживающие подразделения образуют крупнейшее боевое соединение в КунгсАрме.

Знак отличия 2-го Освободительного – пара наручников, у которой разорвана соединяющая их цепь.

ОФИЦЕРЫ

Оверсте Ретт Уивер является командиром 2-го Освободительного со времён вторжения Кланов и снискал репутацию эксперта в клановской тактике и стратегии. Он вырос в бытовых условиях, напоминающих куритянские, и поэтому придерживается этих традиций даже несмотря на очень сильное предубеждение республики к куритянам. Уиверу предложили пост командующего офицера новым 1-го Тирским подразделением, но отклонил его, предпочтя остаться с этим подразделением, которое он считает своим домом.

ТАКТИКА

2-й Освободительный концентрируется на такой тактике, которая наносит Кланам наибольший урон. Они разработали систему для более эффективной концентрации огня по отдельным боевым единицам, а также используют засады и артиллерийский огонь.

2nd Freemen
1 полк/Ветераны/Фанатики
CO/1-й батальон: *оверсте* Ретт Уивер
XO/2-й батальон: *оверсте-лойтнант* Хироши Хосокава
3-й батальон: *оверсте-лойтнант* Барбара Драбек

2-й Освободительный был переведён в 1-й Тирский и служит здесь в качестве командного копья. Т.к. 2-й Освободительный – полк с преимущественно средними Мехами, штурмовые Мехи здесь можно пересчитать по пальцам.

Headhunters
1 крыло/Ветераны/Фанатики
Командир крыла: *оверсте-лойтнант* Памела Кирх

2-й Освободительный усвоил урок относительно аэрокосмической поддержки, преподанный им на Хайнфельде, и теперь 2-й Освободительный практически в каждой его миссии сопровождают “Охотники за головами”.

2nd Dehgolan Light Armor
1 полк/Регуляры/Надёжные
Командир бронемашин: *оверсте* Филип Жопа

2-й Деголанский состоит преимущественно из разведывательных машин, оснащённых системой TAG. Однако 3-й батальон целиком состоит из мобильной артиллерии – типы орудий ранжируются от «Тампер» до «Стрела IV».

7th Dehgolan Militia
1 полк/Регуляры/Надёжные
Командир пехотинцев: оверсте Пьер Шасси

Солдаты 7-го Деголанского обучены использовать портативные системы TAG и технике наведения, и поэтому их используют преимущественно для артиллерийских обстрелов.

3-й ГУСАРСКИЙ: НЕИСПЫТАННЫЕ ВЕТЕРАНЫ

Из всех подразделений Мехов, находящихся на действительной службе в КунгсАрме, лишь два никогда не сталкивались с Кланами: 4-й Каваллери и 3-й Гусарский. Даже недавно возрождённый 1-й Тирский сражался в нескольких набегах с Кланами. Это привело к тому, что этим подразделениям навесили ярлык слабаков, даже несмотря на их умения и боевой опыт сражений во Внутренней Сфере. Было решено провести «необкатанным» подразделениям специальную подготовку в области клановских методов сражения, а также обеспечить лучшим оборудованием из доступного – 3-й Гусарский получил львиную долю новых штурмовых БэтлМехов *Viking*, выпускаемых совместно КомСтаром и Свободной Расалхагской республикой. Однако *овербефёлхаваре* решил не переводить ветеранов клановских сражений из других подразделений, будучи уверенным, что это ослабит остальную часть КунгсАрме.

Эффект такого отношения к Гусарам был внушительным. 3-му Гусарскому, некогда состоявшему лишь из лёгких и средних Мехов, новое оборудование позволило пополнить полк преимущественно тяжёлыми и штурмовыми машинами. Там, где раньше нормой было присутствие *Commando* и *Panther*, ныне доминируют *Zeus* и *Grand Dragon*. Это позволило Гусарам быть уверенным в том, что они готовы ко встрече с Кланами в бою, и они начали настойчиво просить о посылке их в набеги на клановские территории. Пока *овербефёлхаваре* игнорирует эти просьбы, но ожидается, что он позволит им когда-нибудь в следующем году совершить набег.

Знак отличия 3-го Гусарского – огромный человеческий глаз с восемью молниями, расположенных на радиально расходящихся основных направлениях.

ОФИЦЕРЫ

Командующим офицером 3-го Гусарского является *оверсте* Хьяльмер Ольсен. Его глубоко задевает мнение о предполагаемой слабости подразделения, которым он командует, и в свободную минутку он стал тянуться к бутылке. Когда Ольсен напивается, он часто начинает кричать, что ошибкой будет считать, что его войска никогда не будут сражаться с Кланами. Хотя это пристрастие не оказывает влияния на его способности командира, но вероятнее всего, что до набегов на Кланы он будет сменён на этом посту. Ольсен чувствует это, и всё чаще и чаще прикладывается к бутылке.

Заметителем командира 3-го Гусарского и командиром 2-го батальона является *оверсте-лойтнант* Аргос Белле. Его основной задачей является подготовка полка к столкновению с Кланами, и он является наиболее вероятным преемником Ольсена после его смещения.

ТАКТИКА

3-й Гусарский не имеет тактической специализации, хотя они и ценят наступление выше обороны.

3rd Hussars
2 батальона/Ветераны/Фанатики
СО/1-й батальон: *оверсте* Хьяльмер Ольсен
ХО/2-й батальон: *оверсте-лойтнант* Аргос Белле

Гусары недавно получили вторую партию новых БэтлМехов *Viking*, которые подвое были розданы в командные копья каждого батальона. Вскоре ожидается следующая партия, и Гусары ожидают, что к 3064 году у них будет полная рота этих Мехов.

3rd Hussars Aerospace
1 крыло/Ветераны/Надёжные
Командир крыла: *оверсте-лойтнант* Джордан Галкин

Пилоты из 3-го Гусарского аэрокосмического стали мастерами бомбардировок и часто грузят свои истребители как можно большим числом бомб.

1st Grumium Armored Militia
2 батальона/Новички/Надёжные
Командир бронемашин: *оверсте-лойтнант* Пауль Краббе

1-й Грумиумский лишь недавно был набран из местных рекрутов. Хотя подразделение и оснащено улучшенными машинами, его члены по-прежнему учатся пользоваться им.

3rd Grumium Mechanized Infantry
1 полк/Ветераны/Фанатики
Командир пехотинцев: *оверсте* Диана Гарнкарц

Солдаты 1-го батальона 3-го Грумиумского подготовлены для ведения анти-БэтлМех сражений. Также все они несут виброножи, которые используются против вражеских бронепехотинцев.

2-й КАВАЛЛЕРИ: МАСТЕРА СКРЫТНОСТИ

2-й Каваллери встретился с Кланами во время их вторжения лишь однаджы, но этого сражения оказалось достаточно, чтобы заставить расалхагских солдат беспорядочно отступить. Судьбоносное сражение произошло на Лотане (Lothan) против Кластера Мехов Клана Волка. 2-й Каваллери, лёгкий полк, фокусировавший своё внимание на разведке и подвижности, был опрокинут тяжёлыми и штурмовыми Мехами Волков, многие из которых были такие же подвижные и быстры, как и расалхагские машины. В результате успешной атаки «охотников за головами» - Звезды Волков, выделенной для уничтожения вражеских командиров – у 2-го Каваллери возникла масса проблем; в итоге они остались без прикрытия и были захвачены Кланом. Уцелевшие, численностью примерно в 5 рот, отступили на Уэду для восстановления.

Катастрофа на Лотане преподала 2-му Каваллери один ценный урок. Если враг не может вас найти, ему ещё сложнее вас устрашить. Солдаты 2-го Каваллери глубоко прониклись этим и начали интенсивно обучаться искусству засад. Помощь КомСтара после Битвы за Токкайдо в виде улучшенной технологии вывела их обучение на новый уровень, т.к. они стали широко пользоваться гвардейскими устройствами электронного противодействия («Гвардейская ECM»). 2-й Каваллери упорно тренируется в использовании ECM, разработав на основе её новую тактику.

Знак отличия 2-го Каваллери – пара мерцающих жёлтых кошачьих глаз, проглядывающих сквозь разрывы в серых туманных облаках.

ОФИЦЕРЫ

Оверсте Сигна Пегрем командует 2-м Каваллери со времён ещё до клановского вторжения. Пегрем была единственной из очень немногих офицеров, спасшихся от волчьих «охотников за головами» на Лотане, - это произошло благодаря скорее удаче, чем чему-либо другому. Она заявила, что является потомком древнего клана *ниньзя*, и хотя нет никаких документированных свидетельств этого, такое заявление укрепило веру подчинённых в неё.

Оверсте-лойтнант Ки Хови, заместитель командира подразделения, занял этот пост после Лотана. Он несколько раз проявлял свои умения, не в малой степени благодаря своему техническому знанию систем ECM. Хови, прежде чем стал офицером, получил глубокие познания в электронике, и его умения оказались весьма полезными для нового подразделения.

ТАКТИКА

2-й Каваллери пытается всеми доступными средствами избежать открытого столкновения с противником, понимая, что их малый размер станет в таком случае недостатком. Их «товарный знак» - засады, куда они заманивают свлих противников, а затем со всей яростью обрушиваются на него со скрытых позиций. После нескольких минут такого боя они отступают, но лишь затем, чтобы подготовить новые ловушки.

2nd Kavalleri
1 батальон/Ветераны/Фанатики
CO/1-й батальон: *оверсте* Сигна Пегрем
XO: *оверсте-лойтнант* Ки Хови

2-й Каваллери почти полностью состоит из лёгких и средних Мехов. Многие БэтлМехи этого подразделения были дооснащены устройствами «Гвардейская ECM»; в каждом копье имеется как минимум один такой Мех.

Delta Darts
1 рота/Регуляры/Фанатики
Командир крыла: *майор* Эми Финдлэй

«Дельта дротики» обеспечивают боевое воздушное патрулирование 2-го Каваллери, следя за тем, чтобы ни один вражеский АКИ не раскрыл готовящуюся засаду.

2nd Karbala Heavy Armor
1 полк/Регуляры/Надёжные
Командир бронемашин: *оверсте* Александер Хованси

2-й Карбальский обеспечивает силы 2-го Каваллери тяжёлыми бронемашинами, играя важную роль в практически каждой засаде.

2nd Kavalleri Infantry
2 полка/Ветераны/Фанатики
Командир пехотинцев: *оверсте* Джек Козлов

Оверсте Козлов постоянно обращается к *овербефёлхаваре* с просьбами приобрести у Синдиката Драконов бронекостюмы «Каге». Хотя Мансдоттир и рассматривает эти просьбы, кажется маловероятным, чтобы Синдикат продал хоть один такой бронекостюм.

4-й КАВАЛЛЕРИ: ВРАГИ САМИ СЕБЕ

Подобно 3-му Гусарскому, 4-й Каваллери никогда не сталкивался с Кланами и в остальной частью КунгсАрме считается слабым и неподготовленным к сражению. Однако в отличие от Гусар солдаты 4-го Каваллери подтверждают то, что о них говорят: мораль здесь – худшая среди подразделений КунгсАрме. Нехватка уверенности в себе превратила это некогда гордое разведывательное и поисковое подразделение в полк редкостных неудачников. Сложившаяся здесь обстановка серьёзно беспокоит руководство КунгсАрме, было предпринято несколько шагов для её ухудшения.

Несмотря на поток требований, *овербефёлхаваре* отказался одобрить переводы из и в 4-й Каваллери, опасаясь, что ужасающая мораль распространится среди хороших солдат подобно инфекции. Вместо этого он решил дать этому подразделению несколько новейших БэтлМехов – известную новую модель среднего Меха *Beowulf*, выпускаемую совместно КомСтаром и республикой, – надеясь возродить в них чувство полезности, и начал проводить психологические беседы с каждым членом полка – от *оверсте* до рядовых. Эти беседы начали оправдывать себя, и согласно сообщениям о моральном состоянии войска и обучающих аналитиков наметились некоторые положительные изменения. 4-й Каваллери в течении следующего годы будет готов совершить рейд на Клан Волка, что также поможет и снять часть накопившихся проблем. Однако до того момента они располагаются Аль-Иллах (Al Hillah), вдали от клановского фронта.

Знак отличия 4-го Каваллери – пара скрещенных молний позади щита с изображением серебряной звезды.

ОФИЦЕРЫ

Командир 4-го Каваллери, *оверсте* Джеффри Цизек, получил своё звание благодаря положению своего отца – он является главой ведомства стратегии и тактики. Напоминание об этом постоянно преследует его, т.к. он надеется, что он и без отца является довольно хорошим офицером. Несмотря на статус неопытного, аналитики КунгсАрме указывают на то, что он и на самом деле компетентный офицер, и недавнее психиатрическое обследование позволило убедиться в этом.

Оверсте-лойтнант Джейн Мажино – опора Каваллери. Её уверенность в себе и в своих людях заражает, и это – единственная причина, что Каваллери до сих пор не скатилась в яму, из которой уже не вылезти. Луч света в тёмном царстве, Мажино сейчас лихорадочно работает на ускоренным восстановлением морали подразделения.

ТАКТИКА

Солдаты 4-го Каваллери не придерживаются какой-либо отдельной тактики, хотя небольшой размер их сил БэтлМехов толкает их к разведывательным и поисковым миссиям.

4th Kavalleri
1 полк/Регуляры/Сомневающиеся
CO/1-й батальон: *оверсте* Джеффри Цизек
XO/2-й батальон: *оверсте-лойтнант* Джейн Мажино
3-й батальон: *оверсте-лойтнант* Сунг Ким

4-й Каваллери ещё пока ожидает поставки новых БэтлМехов *Beowulf*, которые предполагается равномерно распределить по всему полку. Другая поставка будет в следующем году.

4th Kavalleri Aerospace
1 рота/Регуляры/Сомневающиеся
Командир крыла: *майор* Сара Белкова

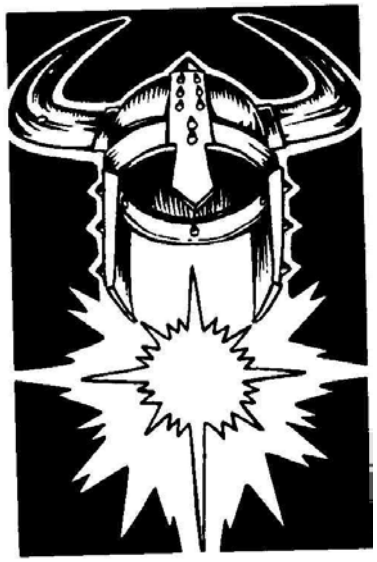
4-й аэрокосмический пилотирует преимущественно лёгкие самолёты, здесь нет ничего тяжелее *Shilone*.

1st Al Hillah Lancers
1 полк/Новички/Надёжные
Командир бронемашин: *оверсте* Марти Веркаммен

Хотя и считающийся новичком, 1-й аль-Иллахский Уланский проявил себя на практических стрельбах и во время учебных боёв. Им не хватает лишь боевого опыта.

3rd Al Hillah Assault Infantry
1 полк/Новички/Надёжные
Командир пехотинцев: *оверсте* Джей Шаров

3-й Аль-Иллахский упорно тренируется, чтобы действовать наводчиком для ракетного и артиллерийского огня с закрытых позиций. Несмотря на несколько бледное проявление в орудийных стрельбах, члены 3-го постоянно изумляют своих начальников точностью наведения и самой стрельбой на очень дальних дистанциях.



1-й ТИРСКИЙ: ЯВЛЯЮЩИЕСЯ ФЕНИКСЫ

1-й Тирский – уникальное подразделение в КунгсАрме, оно существовало как боевая единица ещё за несколько лет до создания Свободной Расалхагской республики. Подпольное течение «Тир», боровшееся за независимость Расалхага, сформировало 1-й Тирский, чтобы усилить военную мощь Содружествы Лиры. Являясь полком, полностью состоящим из штурмовых Мехов, 1-й Тирский сохранялся втайне до 4-й Наследной войны, когда он помогал Лире освобождать мир Синдиката Драконов Кирхбах. Поражение синдикатовского подразделения, нанесённое ему 1-м Тирским, подвигло местное население восстать против Синдиката, приведя к полной неразберихе и послеующему поражению других синдикатовских защитников.

После 4-й Наследной войны 1-й Тирский снова ушёл в тень, дав политикам время получить Расалхагу независимость. 1-й Тирский был вновь поставлен под ружьё из-за угрозы синдикатовских ренегатов во время «Войн *ронинов*» и успешно защищал несколько миров, включая и сам Расалхаг. После «Войн *ронинов*» 1-й Тирский был расформирован. Многие члены этого полка заняли высокие посты в новом правительстве и у военных, и 1-й Тирский стал воспоминанием. Однако во время расширения КунгсАрме *овербефёлхаваре* Мансдоттир решил реформировать 1-й Тирский как символ возрождения после катастрофы клановского вторжения. Это решение пришлось кстати, и 1-й Тирский вновь быстро стал символом Расалхага, даже проведя несколько ответных ударов по Кланам.

Знак отличия 1-го Тирского – золотой шлем викинга над серебряной звездой, представляющей собой княжество Расалхаг. Все Мехи 1-го Тирского красят в тёмно-синий цвет, независимо от местности, где они сражаются.

ОФИЦЕРЫ

Командующий офицер 1-го Тирского, *оверсте-лойтнант* Ханссен Мансдоттир, - единственный сын *овербефёлхаваре* Мансдоттира. Несмотря на явное кумовство, Мансдоттир оказался очень одарённым офицером. Он также был вторым человеком, после *оверсте* 2-го Освободительного Ретта Уивера, отвергающего всяческие намёки на протеже.

ТАКТИКА

Оверсте-лойтнант Мансдоттир готовит 1-й Тирский защищаться от более подвижных и скоростных противников с использованием тщательной расстановки боевых единиц по флангам и в тылу. Это позволяет 1-му Тирскому быстро получить огневую поддержку нескольких штурмовых Мехов против любых фланговых атак крупными вражескими соединениями.

1st Tyr
1 батальон/Элита/Фанатики
CO/1-й батальон: *оверсте-лойтнант* Ханссен Мансдоттир
XO: *майор* Джефф Кс. Минк

Командное копьё 1-й роты состоит из трофейных клановских ОмниМехов. Хотя из-за технологических различий и были кое-какие проблемы, они служат символом могущества над Кланами.

1st Orestes Lancers
1 рота/Ветераны/Фанатики
Командир крыла: *майор* Сюзан Планте

1-й Орестесский Уланский стоит в очереди на получение в следующем полугодии ещё одной роты АКИ, а через год после этого подразделение станет полным крылом.

4th Orestes Armor
1 рота/Регуляры/Надёжные
Командир бронемашин: *каптен* Патрик Жопс

Состоящий преимущественно из тяжёлых и штурмовых машин, 4-й Орестесский бронетанковый используются в основном для статичной обороны, хотя он также практикует и комбинированные нападения вместе с 1-м Тирским.

2nd Orestes Motorized Infantry
1 батальон/Ветераны/Надёжные
Командир пехотинцев: *майор* Крис Котис

2-й Орестесский обеспечивает 1-й Тирский огромное разнообразие как наземной пехоты, так и моделей пехотных машин.

СИЛЫ ОБОРОНЫ ЗВЁЗДНОЙ ЛИГИ

Силы обороны Звёздной Лиги воплощают собой всё то лучшее, что есть в человечестве: благородство, отвагу, упорство и готовность противостоять тирании и притеснению.

- Александр Керенский, 6 марта 2753 года

1-я Уиттингская конференция, на которой была возрождена Звёздная Лига и разработана контратака против Кланов, также привела и к возрождению Сил обороны Звёздной Лиги (СОЗЛ). Конечной целью было создание полностью независимых СОЗЛ, но сначала СОЗЛ состояла бы из солдат членов-государств Лиги, работавших бы под эгидой Звёздной Лиги и повинуясь законам и уставам СОЗЛ. Операции «Бульдог» и «Змея» продемонстрировали это, когда союзники работали вместе ради одной общей цели и подчинялись общей командной структуре.

КОМАНДНАЯ ЦЕПОЧКА СОЗЛ

Все солдаты СОЗЛ, быть то главные опорные подразделения или союзные войска, помогающие Звёздной Лиге, подчиняются велениям Совета Лордов и Первого Лорда. Представителем Совета является главнокомандующий СОЗЛ. В новой Звёздной Лиге новый Первый Лорд назначает этого человека после своего избрания, хотя это назначение и может быть преодолено двумя третями голосов Совета. Главнокомандующий выбирается из числа глав вооружённых сил Внутренней Сферы, т.к. существующие СОЗЛ слишком малы, чтобы производить офицеров такого ранга. Однако долговременные планы указывают на то, что главнокомандующий будет выбираться из самих СОЗЛ, хотя это ожидается не ранее 3070 года. До этого времени оба главнокомандующих СОЗЛ были главами вооружённых сил КомСтара – Анастасиус Фохт (3058-3061 гг.) и Виктор Шитайнер-Дэвион (3061 г. – по настоящее время).

Помогает главнокомандующему небольшой штаб советников, располагающийся на Токкайдо и выбираемый военными членов-государств Лиги. Первый Лорд и главнокомандующий могут наложить вето на выбираемых претендентов, но пока оба воздерживаются от такого шага. Эти штабные офицеры, возглавляемые генералом Карадоком Тревеной (бывший член ВСФС и ВСАЛ, а ныне полноправный член СОЗЛ), дают советы относительно тактических и стратегических соображений и служат посредниками между своими войсками.

Роль этих советников очень важна, но отношение к этим постам среди членов-государств Лиги варьируется очень широко. Например, когда Виктор Штайнер-Дэвион был правителем Федеративного Содружества, он назначил одного из своих ближайших союзников, Ардана Сортека, на пост главы отдела по взаимодействию с ВСФС (который Катерина стремится аннулировать), а нынешний архонт расценивает этот пост как место изгнания известных, но политически опасных офицеров. Ныне эту должность занимает Цезарь Штайнер, дальний родственник Катерины, имеющий с ней политические разногласия.

Остальные члены этого штаба – Анна-Мари ван Кревельд из Войска Лиги Свободных Миров, Лукас Коуда из Объединённого Воинства Синдиката Драконов, Тунг Синг Танг из Вооружённых сил Конфедерации Капеллы (который также представляет Таурианский Конкордат и Магистрат Канопус, не являющихся членами Совета), генерал Маргрет Минуит из КунгсАрме СРР и Биккон Уинтерс из Клана Нова Кота. Глава разведывательного управления СОЗЛ, генерал-лейтенант Джеррард Крэнстон, также заседает в этом штабе, как и Хан Клана Волка Фелан Келл.

Когда СОЗЛ будут полностью сформированы, главнокомандующий и его штаб будут отдавать приказы командующим военных театров (командиров будет столько же, сколько и членов-государств Лиги), которые, в свою очередь, будут передавать их командующим армий. Однако на данный момент нет, и поэтому главнокомандующий отдаёт приказы региональным командирам или главам специальных экспедиционных корпусов напрямую.

Главнокомандующий следует приказам Первого Лорда и Совета Звёздной Лиги, но ему дозволено развёртывать самостоятельно или по распоряжению Первого Лорда до 10 полков солдат. Развёртывания крупнее требуют одобрения Совета Лиги.

ВОЙСКА ЧЛЕНОВ-ГОСУДАРСТВ

Когда формировались немногочисленные подразделения СОЗЛ, Звёздная Лига опиралась преимущественно на тех солдат, которых выделяли военные членов-государств Лиги, и для подбора, использования и роспуска таких войск существовала формальная система.

Первым шагом является запрос главнокомандующего или Первого Лорда посредством военных по взаимодействию из штаба генерала или при помощи рассылки посланников СОЗЛ по столичным мирам. Обычно это является заявкой на отряд солдат, позволяя членам-государствам Лиги выделять войска без ослабления своей обороны или уменьшения операций. Однако в некоторых случаях СОЗЛ могут запросить какие-то особенные подразделения, опираясь на их состав, умения или другие критерии. От членов-государств Лиги не требуется полностью следовать этим запросам или выделять указанные подразделения, хотя до сих пор ни одно государство не отказало главнокомандущему в его просьбах.

Как только такие подразделения попадают в распоряжение СОЗЛ, они считаются связанными Военным кодексом СОЗЛ и вливаются в командную структуру СОЗЛ. Командиры таких подразделений должны следовать этому правилу, но политические условия также играют важную роль, поэтому СОЗЛ старается избегать размещения таких подразделений вместе с антагонистами из других наций. Союзные подразделения, считающие, что СОЗЛ или другие подразделения с ними плохо обращаются, могут подать жалобу в командование СОЗЛ на Токкайдо.

Члены «отмеченных» подразделений могут носить униформу СОЗЛ, хотя большинство сохраняет свою родную униформу и лишь добавляют «Звезду Камерона» и синие нарукавные повязки. В теории всё то, что нужно подразделениям, находящимся в распоряжении СОЗЛ, – оплата, транспорт, поставки и т.д. – находится в ведении Звёздной Лиги и оплачиается каждым членом-государством Лиги. Однако на практике материально-техническая система СОЗЛ минимальна, и эти задачи возложены на квартирмейстерские корпуса членов-государств Лиги или на КомСтар.

Союзные войска набираются на определённый период, обычно на 6-9 месяцев. Однако срок может быть увеличен предписанием главнокомандующего, что должно быть одобрено членами-государствами Лиги. Первый Лорд или главнокомандующий также могут расформировать подразделение раньше установленного срока. Члены-государства Лиги не могут отказать ему в этом, но могут опротестовать это в Звёздной Лиге, если эта практика беспричинна или угрожает их безопасности.

Нужно отметить, что Виктор Штайнер-Дэвион возглавляет и КомСтар, и СОЗЛ, хотя это и различные сущности. Множество людей ратует за то, чтобы КомСтар вошёл в состав СОЗЛ, - это их желание отчасти объясняется множеством задач и ответственностью, часто взаимно перекрываемых ими. Однако из-за того, что КомСтар после назначения Дэвиона военным прецентором сильно пострадал от дезертирства, Дэвион и примас Мори очень осторожно подходят к решению этой ситуации из-за всё большей отчуждённости членов КомГвардии, и поэтому переговоры между Лигой и КомСтаром продвигаются со скоростью черепахи. Учитывая предсказуемое будущее, КомСтар останется не более чем вооружёнными силами члена-государства (лишённого голоса).

Также и с Нова Котами, которые находятся в сложном положении – они являются членами Звёздной Лиги, а их командная структура в префектуре Ирес подвластна Синдикату Драконов. Хотя Тумен Нова Котов теоретически находится под властью главнокомандующего, их соглашение с Синдикатом Драконов требует от них сохранения минимум трети их войск в распоряжении ОВСД. Однако военно-космические части Нова Котов неподвластны ОВСД и наладили тесные отношения с флотом КомСтара.

НОВЫЕ СОЗЛ

Схема новых СОЗЛ придерживается строгих положений относительно организации и состава новых вооружённых сил. Однако на данный момент сфрмировано лишь 2 подразделения СОЗЛ, а большинство остаётся в теории. С ростом новых СОЗЛ старые ведомства (Офис правосудия, кватирмейстерский корпус, транспортный отдел, спецвойска и т.д.) станут боевыми войсками, следуя чёткой и эффективной модели первоначальных СОЗЛ.

СТРУКТУРА СОЗЛ

Основным «кирпичиком» СОЗЛ являются полки, действующие независимо или как часть экспедиционного корпуса. В настоящий момент они доминируют в структуре этих войск, но долговременные планы приведут к созданию широкого диапазона типов, группируемых в крупные боевые соединения. Разведывательные войска и войска быстрого реагирования будут собраны в полковые боевые команды (ПБК), общей численностью от 2-х до 5-и полков. В отличие от формирований ПБК ВСФС с тем же названием, данные ПБК будут состоять из тех подразделений, которые в лучшей степени подойдут в нужный момент или последуют специализации выбранных подразделений. ПБК могут состоять как из только лишь Мехов или бронемашин, так и из комбинированных войск.

Приблизительным аналогом ПБК являются бригады, состоящие из 3-х полков. В отличие от ПБК, формирования, состоящие из бригад, будут постоянно выполнять совместную работу. Они состоят из 3-х типов: бригады БэтлМехов, бригады механизированной пехоты и бригады лёгкой пехоты.

Хотя в их составе нет бригад бронемашин, они могут быть приданы к бригадам БэтлМехов или механизированной пехоты. Некоторые бригады будут действовать независимо, но большинство буду объединены в крупные формирования, известные как дивизионы. Каждый дивизион будет состоять из 3-х бригад одной из 3-х конфигураций:

СОСТАВ ДИВИЗИОНА СОЗЛ	
Тип дивизиона	**Состав**
БэтлМех	2 бригады БэтлМехов и 1 бригада механизированной пехоты
Механизированная пехота	1 бригада БэтлМехов и 2 бригады механизированной пехоты
Пехота	1 бригада БэтлМехов и 2 бригады пехоты

Планируется создать формирования ещё крупнее, хотя в обозримом будущем их развёртывание не предполагается. Это будут корпуса (соединение в 5-10 дивизионов, процентное соотношение между Мехами и пехотой будет примерно 30:70, их назначением будет служить гарнизонным войском в области до 100 миров), армии (соединение 2-4 корпусов) и группы армий (соединение 2-4 армий, предназначенных для работы вместе с вооружёнными силами армий членов-государств Лиги).

Цвета

Как и первоначальные СОЗЛ, новые СОЗЛ не имеют официальной схемы раскраски для своих машин. Если требуется представить машины на официальных церемониях, их просто раскрашивают в тёмно-оливковый цвет.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ МЕХОВ

Ещё со времён первых моделей *Mackie*, уничтоживших куритянские танки на Стике (Styk) в 2443 году, БэтлМехи играли важную роль в военных операциях. В старых СОЗЛ они были доминирующим войском, и в новых СОЗЛ всё повторяется. Есть планы, чтобы войска Мехов СОЗЛ состояли из широкого модельного ряда машин от каждого члена-государства Лиги. Однако это намерение натолкнулось на ряд трудностей уже в период формирования новых СОЗЛ.

Лишь Синдикат Драконов поддержал СОЗЛ в этой области, и поэтому в рядах СОЗЛ доминируют именно куритянские разработки. Внутренние проблемы Альянса Лиры и Федеративного Содружества затруднили поставку Мехов, но не сделали её невозможной. Хотя Конфедерация Капеллы действовала как военный поставщик СОЗЛ с 3058 по 3060 года, канцлер Сун-Цу – мотивируя это участием своего государства в делах марки Хаос и Договора Св.Ива, а также своим обязательством обновить войска союзников с Периферии – отказал в любых будущих продажах СОЗЛ. В ярком с ним контрасте Томас Марик активно патронирует СОЗЛ, хотя сам испытывает серьёзные проблемы.

Будет 6 типов подразделений Мехов: 3 будут целиком состоять из Мехов, а ещё 3 – из комбинированных войск.

Тяжёлые штурмовые подразделения будут служить ошеломляющим элементом; они будут состоять из тяжёлых и штурмовых БэтлМехов при поддержке артиллерии. Боевые полки будут многоцелевыми полками, состоящими из средних и тяжёлых Мехов. Ударные полки, состоящие из лёгких и средних Мехов, будут разведывательными или исследовательскими войсками.

Драгунские полки будут тяжёлыми комбинированными подразделениями, состоящими из тяжёлых и штурмовых Мехов и тяжёлых танков. Они займут такую же нишу, что и тяжёлые штурмовые полки, но предназначены для операций без посторонней помощи. Также и гусарские полки будут многоцелевыми подразделениями, сравнивыми с боевыми полками, но будут состоять из средних танков и механизированной пехоты. Наконец, подразделения лёгкой кавалерии будут состоять из лёгких и средних Мехов вместе с быстрыми машинами, обычно с аппаратами на воздушной подушке.

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

Аэрокосмические части будут играть главную роль в возрождённых СОЗЛ, присоединяясь к линейным полкам или действуя в качестве независимых воздушных крыльев, приданных дивизионам. Интегрированные подразделения будут содержать 18 воздушных аппаратов, приданных в виде копья каждой роте. Независимые воздушные крылья будут состоять из 54-х воздушных аппаратов со своей материально-техническим и инженерным обеспечением.

БРОНЕМАШИНЫ

Бронемашины будут выполнять в СОЗЛ поддерживающую роль, их будут придавать полкам Мехов и пехоты, но действовать по своему усмотрению они будут редко. Их выделят в 3 отдельные группы, в каждой будет по 2 батальона солдат и 1 батальон обслуживающего персонала. Тяжёлые танковые полки, предназначенные для оборонительных целей, будут иметь колёсные или гусеничные танки. Средние танковые полки будут многоцелевыми и будут способны вести как наступательные, так и оборонительные операции. Лёгкие танковые полки будут разведывательными подразделениями.

ОБЫЧНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ БЭТЛМЕХОВ СОЗЛ		
Подразделение	**Состав**	**Мощь**
Копьё	-	4 БэтлМеха
Рота	3 копья	12 БэтлМехов
Батальон	3 роты	36 БэтлМехов
Усиленный батальон	4 роты	48 БэтлМехов
Полк	3 батальона	108 БэтлМехов
Усиленный полк	4 батальона	144 БэтлМеха

ОБЫЧНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ АЭРОКОСМИЧЕСКИХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ СОЗЛ

Подразделение	Состав	Мощь
Копьё	-	2 АКИ
Эскадрилья	3 копья	6 АКИ
Полк	3 эскадрильи	18 АКИ
Крыло	3 полка	54 АКИ

ОБЫЧНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ БРОНЕМАШИН СОЗЛ

Подразделение	Состав	Мощь
Взвод	-	4 машины
Рота	3 взвода	12 машин
Батальон	3 роты	36 машин
Полк	3 батальона	108 машин

ПЕХОТНЫЕ ЧАСТИ

Пехота СОЗЛ делится на 4 отдельные группы: механизированная пехота, прыжковая пехота, лёгкая пехота и специалисты. Механизированная пехота служит в наступательных подразделениях и имеет БМП или БТРы, и их часто поддерживают лёгкие танки. Подразделения прыжковой пехоты меньше, чем другие подразделения, здесь во взводе лишь 21 человек, но благодаря своим прыжковым ранцам они высокомобильны. Лёгкая пехота, также известная как линейная пехота или просто «пехотинцы», предназначена для защитных операций, у них отсутствует своё собственное транспортное обеспечение. Специалисты – разношёрстные группы пехоты с улучшенной подготовкой. Некоторые, подобно инженерам или медикам, формируют часть регулярных пехотных подразделений, а другие, вроде парашютистов, моряков, спецвойск и бронепехотинцев, будут формировать свои собственные подразделения.

ОБЫЧНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ПЕХОТЫ СОЗЛ

Подразделение	Состав	Мощь
Отделение	-	7 солдат
Взвод	3-4 отделения	21-28 солдат
Рота	4 взвода	84-112 солдат
Батальон	4 роты	336-448 солдат
Полк	4 батальона	1,344-1,792 солдат
Отделение бронепехоты	-	4 солдата
Взвод бронепехоты	3 отделения	12 солдат

ВЕРБОВКА И ПОДГОТОВКА

Главнокомандующий Дэвион надеется, что его войска за следующие полтора года достигнут мощи дивизиона, а к 3065 году выйдут на уровень корпуса. Учитывая кооперацию между Наследными Государствами, приобретение военного оборудования для этой амбициозной программы не составит большой проблемы. Однако наибольшую опасность представляет нехватка личного состава.

У СОЗЛ есть два выхода: вербовать солдат из существующих подразделений или из «изгоев», или готовить собственных солдат. Хотя СОЗЛ, подобно КомСтару, получило множество мест в военных академиях членов-государств Лиги (преимущественно в НАИН, «Найджелринге» и в Военной академии «Сун Занг»), выпускников пока недостаточно, т.к. они были использованы для пополнения потерь «Лёгкой Кавалерии Эридана» и пополнения 1-го Королевского полка БэтлМехов и полка «Чёрный Дозор». СОЗЛ также работает вместе с КомСтаром, выстроив и вводя в действие на Токкайдо «Военный колледж им.Фохта». Однако первый выпуск состоится не ранее осени 3062 года, поэтому это отнесено к долговременным планам.

Вербовка из существующих подразделений может привести к немедленным результатам, что и показал 1-й Королевский полк БэтлМехов, но большинство военных неодобрительно смотрит на подобное «вторжение» СОЗЛ, из-за которого будут выдернуты их лучшие кадры, а некоторое уже начали осуществлять программы, упреждающие подобное дезертирство в СОЗЛ.

Наёмники также могут обеспечить поставку множества рекрутов, но вновь возникает та же проблема – в существующих подразделениях неодобрительно смотрят на переход своих солдат подобным образом в СОЗЛ. «Лёгкая Кавалерия Эридана» и «Чёрный Дозор» «Горцев Нортвинда» решили полным составом присоединиться к СОЗЛ, но большинство наёмных воинов являются «вольными стрелками». Такие люди работают за деньги, у них обычно проблемы с дисциплиной или повиновением, и поэтому они чаще всего непригодны для жизни в СОЗЛ.

Послений источник воинов – огромное число солдат, ставших изгоями во время клановского вторжения. Многие десятилетиями не пилотировали Мехи, и их навыки вызывают сомнения. Тем не менее, СОЗЛ нанимает офицеров на столичных мирах государств Внутренней Сферы, на Аутриче и Токкайдо, хотя задержки в установлении административной структуры Звёздной Лиги и СОЗЛ и замедляют этот нужный процесс. Ожидается, что в следующем году начнётся полномасштабная вербовка.

ВОЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ им.ФОХТА (ВКиФ)

Со времён драматического сражения, происшедшего здесь в 3052 году, КомСтар стал использовать Токкайдо как учебный полигон, готовя здесь своих солдат. Ещё до того, как в начале 3058 года орден утратил Теру, существовали планы по устроению на этом мире военной академии: нападение блейкистов сильно ускорило это устроение. КомСтару было трудно найти в полном объёме деньги на осуществление этого проекта, но с момента воссоздания СОЗЛ, когда возникла необходимость готовить новых воинов, Совет Звёздной Лиги согласился выделить на постройку ВКиФ недостающие деньги.

Этот колледж, открывшийся в октябре 3060 года, стал пристанищем большинства обучающего персонала «Лёгкой Кавалерии Эридана», а их командир, полковник Скотт Гинесик, стал комендантом колледжа. Ожидается, что летом 3062 года во ВКиФ состоится первый выпуск.

Зачисление на военную службу

Во ВкиФ может попытаться поступить любой гражданин члена-государства Лиги, хотя претендент должен иметь за плечами минимум 5 лет действительной службы (10 лет – для офицеров и пилотов Мехов) в КомГвардии или в СОЗЛ (зависит от времени поступления). Заявку на поступление можно подать в посольствах Звёздной Лиги на столичных мирах Домов Внутренней Сферы, Аутриче, на полигоне Звёздной Лиги на Диероне или прямо в академии. Претенденты из КомГвардии могут также послать её с любой ГИГ-станции, а с весны 3063 года так смогут поступать и претенденты из СОЗЛ. Все кандидаты проходят жёсткий процесс отбора, как физической, так и психической пригодности, чтобы убедиться в том, что они удовлетворяют суровым требованиям программы обучения во ВКиФ.

Начальная подготовка

Первый год всех курсов ВКиФ посвящён общей физической подготовке и отработке воинских навыков. Хотя все кадеты проходят одну и ту же программу начальной подготовки, технические и академические программы даются специфические и каждому индивидуально.

Улучшенная индивидуальная подготовка

ВКиФ предлагает 4 базовых курса, каждый из которых имеет множество специфических дополнительных курсов. Базовый курс для пехотинца длится 1 год, но подготовка бронепехотинцев длится 1,5 года, а подготовка специалистов – инженеров, медиков и т.д. – занимает от 1,5 до 3 лет.

Курсы для членов экипажей бронемашин более стандартизированные, и делятся на курсы пилотирования и стрельбы со специализациями по тяжёлым танкам, лёгкой кавалерии, пехоте поддержки и артиллерии. Все курсы для бронемашин длятся 2 года, хотя командиры бронемашин также проходят и офицерскую подготовку.

Подготовка для Мехов длится дополнительные 3 года и использует улучшенные системы симуляторов. В первый год обучают навыкам начального пилотирования и теории, а 2-й год посвящён применению этих навыков на практике. 3-й год учит пилотов работать в подразделениях и множество учений на Токкайдо. Эта подготовка использует комстаровскую систему улучшенной подготовки (установленную также и на испытательных полигонах КомСтара на Колдуне в Договоре Св.Ива), позволяющую отслеживать «боевые повреждения», позволяя рекрутам получить опыт полномасштабных кампаний без риска для жизни или возможного получения увечья. Углубленные курсы обучают специализациям вроде поиска или использования улучшенной электроники, но наиболее престижный курс – который начнётся в январе 3062 года – это новая программа подготовки оружейного сержанта. Открытый, помимо рекрутов ВКиФ и для всех членов СОЗЛ, этот одногодичный курс учит уникальному стилю сражения «один на один», предпочитаемый Кланами.

Офицерская подготовка формирует 4-й поток слушателей ВКиФ, обучая навыкам командования на поле боя, а также стратегии и тактике. Офицерский курс также обучает рекрутов, как заниматься административными командными задачами.

Атмосфера

ВКиФ до сих пор находится в стадии самоопределения, что не идёт на пользу уьрать всяческие различия между рекрутами из КомГвардии и СОЗЛ. Однако в некоторых отношениях подобное разделение поощряет рекрутов доказать своё превосходство. Это соперничество обычно носит дружеский характер, хотя случались и некоторые инциденты. ВКиФ позволяет «бои чести», своеобразные дуэли чести между противоборствующими партиями, хотя эти вызовы могут принять любую форму – от шахматной партии до боксёрского матча или поединка на симуляторе Мехов.

Выпуск

У ВКиФ пока ещё не было выпуска; первый выпуск ожидается летов 3062 года.

ЗВАНИЯ И ЗНАКИ ОТЛИЧИЙ

Новые СОЗЛ переняли структуру званий и униформы у своего исторического предшественника, имевшего легко узнаваемую систему; большинство военных офицеров узнали об этой системе во время своего обучения, а структура званий и организация играют главную роль в формировании представления Наследных Государств о СОЗЛ.

Главнокомандующий (Командующий адмирал)

Главнокомандующий – верховный военный командующий СОЗЛ. До Анастасиуса Фохта, который никогда официально не принимал этого титула, главнокомандующим СОЗЛ был Александр Керенский. Главнокомандующий назначается из армии, носит на воротничках по 4 звезды, а главнокомандующий, назначаемый из флота, также известен как командующий адмирал, носит на манжетах форменки по 4 шеврона.

Генерал (Адмирал)

Генералы командуют армиями, группами армий или служат командующими родов войск (БэтлМехами, броневойсками, пехотой и т.д.). Военно-космическое звание «адмирал» является указанием на высшего командующего флота СОЗЛ; адмирал носит по 3 шеврона. Генералы носят на своих воротничках по 3 звезды.

Генерал-майор (Вице-адмирал)

Генерал-майоры служат командирами дивизионов или корпусов, и поэтому обычно общее командование сражением находится именно в их руках. Военно-космический эквивалент, вице-адмирал, служит во флоте СОЗЛ командующим военного театра. На звание «генерал-майор» указывают 2 звезды на воротничке, а на «вице-адмирал» – 2 шеврона на манжете.

Генерал-лейтенант (Контр-адмирал)

Генерал-лейтенанты командуют бригадами и ПБК или возглавляют административные отрасли (Офис правосудия, квартирмейстерство, войска связи, разведку и т.п.). Военно-космический вариант этого звания, контр-адмирал, командует главными флотами WarShip'ов. На звание «генерал-лейтенант» указывает единственная звезда на воротничке, а на «контр-адмирал» – 1 шеврон на манжете.

Полковник (Коммодор)

Полковники служат полковыми командирами или заместителями командующих бригадами, офицеры в этом звании являются высшими чинами, напрямую вовлечёнными в сражение. Во флоте СОЗЛ коммодор командует главным WarShip'ом или небольшой флотилией WarShip'ов. На звание обоих указывает маленькая звезда.

Майор (Капитан)

Как и в большинстве армий Наследных Государств, майоры в СОЗЛ служат батальонными командирами. Примечательным отличием от старых СОЗЛ является флотская версия майора – капитан, который командует небольшим WarShip'ом, транспортным JumpShip'ом или аэрокосмическим крылом. И майор, и капитан в качестве знака отличия сових званий 2 зелёных шпалы с серебряным шариком в центре между ними.

Капитан (Коммандер)

Капитаны в армии служат ротными командирами и в бою действуют как фронтовые командиры. Военно-космическое звание «коммандер», вновь выбиваясь из структуры старой Звёздной Лиги, служат заместителями командиров WarShip'ов или JumpShip'ов, или как командиры DropShip'ов или аэрокосмического звена. Их знак отличия отмечается двумя зелёными шпалами.

Старший лейтенант/Младший лейтенант

Лейтенанты в армии служат командирами взводов или копий или командирами отсеков на военно-космических кораблях. Лейтенант военно-космических сил также является самым младшим командиром, которому позволено командовать вахтой. Во флоте старший лейтенант также может командовать аэрокосмической эскадрильей, а младший лейтенант служит командиром аэрокосмического копья. Лейтенанты носят одному зелёную шпалу, а старшие лейтенанты добавляют к ней серебряный шарик.

Унтер-офицер

Унтер-офицеры– младшие сержанты из числа срочников, включая старших техников, программистов и администраторов. Их оклады и статус сравнимы с лейтенантскими, но они считаются нестроевыми солдатами. Звание «унтер-офицер» отмечается с помощью голубой шпалы.

Мастер-сержант (Мастер главный старшина)

Мастер-сержант (во флоте это мастер главный старшина) – старший нестроевой офицер в подразделении или на JumpShip'е или WarShip'е. Их звание указывается при помощи чёрной четырёхконечной стрелы.

Сержант (Главный старшина)

Сержанты служат фронтовыми командирами, или вместе с младшим офицером или как командиры пехотных взводов. Неофициальное звание «МехВоин» на самом деле является званием «сержант». Военно-космический вариант (главный старшина) возглавляет рабочую группу или служит как старший нестроевой офицер на DropShip'е. Звание «сержант» отмечается чёрным квадратом, разделённым на три секции.

Капрал (Старшина)

Капралы и старшины – опытные строевики, служащие командирами отделений и главами рабочих групп. Их звание указывается с помощью квадрата, разделённого на три секции. Центральная часть – белая, а внешние секции – чёрного цвета.

Рядовой/Рядовой 1-го класса (Космонавт/Опытный космонавт)

Рядовые и космонавты формируют основу личного состава СОЗЛ. После своего первого сражения они повышаются в звании до рядового 1-го класса (Р1К) или опытного космонавта, с небольшим увеличением оклада. Их звание отмечается белым квадратом, разделённым на три секции. Различий в знаках отличия рядовых и Р1К не существует.

Рекрут (Космонавт-рекрут)

Кадеты, проходящие подготовку, известны как кадеты. Это звание, не входящее в структуру званий старых СОЗЛ, не используется вне процесса подготовки. Рекруты отмечаются с помощью простого белого квадрата.

СТРУКТУРА ЗВАНИЙ СОЗЛ

Строевики	Эквивалент в ВКФ
Адмиральские звания	
Главнокомандующий	Командующий адмирал
Генерал	Адмирал
Генерал-майор	Вице-адмирал
Генерал-лейтенант	Контр-адмирал
Полевые звания	
Полковник	Коммодор
Майор	Капитан
Ротные звания	
Капитан	Коммандер
Старший лейтенант	Старший лейтенант
Младший лейтенант	Младший лейтенант
Нестроевики	
Унтер-офицер	
Мастер-сержант	Мастер главный старшина
Сержант	Главный старшина
Капрал	Старшина
Рядовой 1-го класса	Опытный космонавт
Рядовой	Космонавт
Рекрут	Космонавт-рекрут

ТАБЛИЦА ЭКВИВАЛЕНТОВ ЗВАНИЙ

РЯДОВОЙ И СЕРЖАНТСКИЙ СОСТАВ

Федеративное Содружество	Альянс Лиры	Синдикат Драконов	Свободная Расалхагская Республика	Конфедерация Капеллы	Лига Свободных Миров	КомГвардия/ «Слово Блейка»	Кланы	Звёздная Лига
Рекрут	Рекрут	*Хоюшей*						Рекрут
Рядовой	Рядовой	*Хейши*	*Мениг*	*Шиа-бен-бинг*	Рядовой	Аколит		Рядовой
	Рядовой 1 класса	*Ганжин*			Рядовой 1 класса			
Капрал	Капрал	*Го-чо*	*Корпрал*	*Сан-бен-бинг*	Капрал			
	Старший капрал							Капрал
Сержант	Сержант	*Гуншо*	*Сержант*	*Си-бен-бинг*	Сержант		Воин	Сержант
	Штатский сержант	*Шуджин*			Штатский сержант			
Сержант-майор	Сержант-майор	*Кашира*			Мастер-сержант			
	Штатский сержант-майор	*Шо-ко*	*Фанъюнкаре*	*Йи-си-бен-бинг*	Сержант-майор		Командир Точки	Старший сержант
	Старший сержант							
	Майор							

ОФИЦЕРСКИЙ СОСТАВ

	Лейтенант				Младший лейтенант			
Лейтенант	Старший лейтенант	*Чу-и*	*Лойтнант*	*Сао-вей*	Лейтенант	Адепт	Звёздный Командир	Лейтенант
Гауптман	Гауптман	*Таи-и*	*Каптен*	*Санг-вей*	Капитан		Звёздный Капитан	Капитан
Комендант	Комендант	*Шо-са*	*Майор*	*Сао-шао*	Войсковой командир			Майор
	Гауптман-комендант							
	Подполковник	*Чу-са*	*Оверсте-лойтнант*	*Жонг-шао*	Подполковник	Полу-прецентор	Звёздный Полковник	
Генерал-лейтенант	Полковник	*Таи-са*	*Оверсте*	*Санг-шао*	Полковник			Полковник
Гауптман-генерал	Генерал-лейтенант	*Шо-шо*						
Маршал	Гауптман-генерал				Генерал		Командир Галактики	Генерал-лейтенант
	Комендант-генерал	*Таи-шо*	*Генералмайор*			Прецентор	саХан	Генерал-майор
Фельдмаршал	Генерал	*Таи-шу*	*Генерал*	*Йянг-юн*	Маршал		Хан	Генерал
Маршил Армий	Генерал Армий	*Ганджи-но-канрей*	*Овербефёл-хаваре*	*Санг-йянг-юн*	Капитан-генерал	Военный прецентор	ильХан	Главнокомандующий

НАГРАДЫ

Новая Звёздная Лига вернула к жизни несколько наград бывших СОЗЛ, чтобы усилить чувство продолжения традиций первоначальной организации. Ими награждают как солдат СОЗЛ, так и союзников, помогая создать чувство товарищества, которые скрепило бы военных Наследных Государств, состоящих в СОЗЛ.

МЕДАЛЬ ЗВЁЗДНОЙ ЛИГИ «ЗА ОТВАГУ»

Медаль «За отвагу» была наивысшей наградой, выдаваемой в первой Звёздной Лиге тем, кто проявил невероятную отвагу, соблюдая все традиции и благородство СОЗЛ перед лицом превосходящего противника. Восстановил эту медаль Первый Лорд Теодор Курита, лично наградив несколько человек, принимавших участие в операциях «Бульдог» и «Змея», среди них более всего известна генерал «Лёгкой Кавалерии Эридана» Ариана Уинстон, награждённая ею посмертно. Медаль имеет форму звезды Камерона – эмблемы Звёздной Лиги – и изготавливается из драгоценных металлов и камней; носится она на шее награждённого на сине-зелёно-белой ленте.

МЕДАЛЬ «ЗА ДОБЛЕСТЬ»

Медаль «За доблесть» – ещё одно наследение от первой Звёздной Лиги, выдаваемая за выдающиеся храбрость и профессионализм.

Представляет к этой медали главнокомандующий СОЗЛ; сама медаль имеет форму звезды Камерона, изгатовленную из драгоценных металлов и носится на серебряно-чёрной ленте. Награждённые ею также получают повышение в звании на один порядок, если они не достигли звания «полковник».

«КОЛЕСО МАККЕННЫ»

«Колесом МакКенны», единственной медалью, выдаваемой и в Кланах, и в СОЗЛ, награждаются лучшие WarShip'ы и экипажи, находящиеся на службе в СОЗЛ (свои или союзные).

ЛЕНТЫ ЗА КАМПАНИИ

Участие в кампаниях отмечается лентами за кампании, каждая из которых имеет длину примерно в 2 см и носится на левой груди парадной униформы. Каждая лента имеет уникальный цвет, отмечающий отдельную битву, поэтому существует широкий цветовой спектр лент. Существуют ленты за каждый мир, освобождённый во время операции «Бульдог», за каждое сражение в операциях «Змея» и «Охотник» и за каждый миротворческий район в Договоре Св.Ива и в марке Хаос.

УНИФОРМЫ

Новые СОЗЛ переняли с очень небольшими изменениями униформу первых СОЗЛ.

ПАРАДНАЯ УНИФОРМА

Парадная униформа СОЗЛ разработана для подчёркивания рода войск, а не звания, и поэтому военно-космическая и сухопутная униформы радикально различаются. Сухопутная версия состоит из брюк тёмно-оливкового цвета и полужакета с чёрными плечами и чёрными лампасами на каждой из брючин. Знак отличия звания носится на правом плече, а ленты кампаний и наград – на левом. На левой груди носится серебряная звезда Камерона, а шарф, носимый с правого плеча на левое бедро, указывал или на мир, с которого происходит её носитель, либо в случае офицеров, на академию, в которой он учился. Завершает ансамбль униформы зелёная фуражка соответствующего рода войск.

Военно-космическая парадная униформа состоит из длинного, до колен, белого кителя, с золотыми кантами на пурпурных брюках и рубашке. Пурпурного цвета звезда Камерона носится на обоих воротничках. Знак отличия звания сержантского и рядового состава и младших офицеров носятся на левом плече, а старшие офицеры носят на манжетах золотые шевроны. Головной убор имеет форму берета, пурпурного цвета, а лента мира/школьная перевязь носятся во флоте в виде камербанда (широкого пояса-шарфа).

СУХОПУТНАЯ ПОВСЕДНЕВНАЯ УНИФОРМА

МехВоины

Униформа МехВоинов новой Звёздной Лиги сильно отличается от униформы старой Лиги, т.к. в Наследных войнах было утрачено большинство производящего оборудования. Самые современные МехВоины носят хладожилет и шорты, мало отличающиеся от тех, которые есть в армиях Наследных Государств, хотя некоторые используют костюмы в полный охват эпохи Звёздной Лиги, поставляемые КомСтаром. Они пользуются современными нейрошлемами, хотя размер этого оборудования сильно уменьшился за последнее десятилетие, а похожее оборудование, как мы надеемся, будет использоваться уже в следующем десятилетии. Находясь вне своих машин, МехВоины носят костюм типа комбинезона цвета хаки, знаки отличия звания носятся на левом плече.

Аэрокосмические войска

Пилоты истребителей носят громоздкий костюм, служащий им высотным компенсирующим костюмом, хладожилетом и скафандром одновременно. Технология выпуска экзоскелетона оригинальной версии была утеряна, как и улучшенный нейрошлем, передававший в мозг пилота посредством массы сенсоров колоссальный набор образов. Однако есть надежда, что контакт с Кланами позволит восстановить эту систему, которая со времён Исхода Керенского по-прежнему используется его потомками. Знак отличия звания носится на левом плече и лобной части шлема.

Члены экипажей машин

Они носят под дутым кевларовым полевым жакетом костюм типа комбинезона тёмно-оливкого цвета. Дутые локти, колени и плечи защищают носителя от ранения на пересечённой местности. Шлем стального серого цвета, чёрные патронные сумки и ручное оружие завершают их одеяние. Знак отличия звания носится на левом плече.

Пехота и обслуживающий персонал

Пехота носит тёмно-оливковые брюки и рубашку под безрукавным жилетом камуфляжной расцветки, куда вставлены кевларовые панели, защищающие от мелкокалиберного оружия. Нашивки званий носятся на левом плече, а знак отличия подразделения и звезда Камерона носятся на правом плече. Зелёный с забралом шлем и камуфляжной расцветки ранец завершают их одеяние. Униформа тылового обслуживающего штата практически идентична той, которую использует пехота, но вместо бронежилета у них рабочая спецовка и добавлен зелёный головной убор наподобие шлема.

ФЛОТСКАЯ ПОВСЕДНЕВНАЯ УНИФОРМА

Повседневная униформа сержантского и рядового состава и офицеров флота СОЗЛ немного различается. Сержантский и рядовой состав носят поверх серой фланелевой рубашки без воротника безрукавный костюм типа комбинезона цвета хаки. Пурпурные канты охватывают плечи и сбегают по правому боку вниз, к пурпурным ботинкам из толстой кожи. Знаки отличия званий носятся на погоне правого плеча и спереди и сзади. Офицеры отличаются рубашкой с высоким воротником и с белой полосой, бегущей по правому рукаву, на погоне левого плеча они также носят звезду Камерона. И сержантский, и офицерский составы носят вязаный кепи, у сержантов и рядовых её цвет серо-пурпурный, а у офицеров – белый. Офицеры носят на кепи также знак отличия звания.

«ЛЁГКАЯ КАВАЛЕРИЯ ЭРИДАНА»

Традиция. Во все времена это слово вызывало различную реакцию – от презрения и недопонимания до лицемерия. Однако для немногих избранных это слово является силой, большей, чем любое оружие, и крепче любой брони. Для этих немногих и существует традиция; без неё в жизни не было бы цели. Для этих немногих традиция определяет то, чем мы некогда были, то, чем мы являемся сейчас, и то, к чему мы стремимся. Традиции «Лёгкой Кавалерии Эридана» родиличь тогда, когда человечество было на вершине своего могущества. Люди быстро скатились во мрак, в котором мы и жили большую часть своего существоания, но «Лёгкая Кавалерия» знала, что хоть крткое мгновение, хоть 200 лет, человечество жило, озарённое светом знаний. Из-за нашей приверженности традициям, родившимся в этом свете, мы всячески стараемся донести их до тех, кто окружал нас в те славные дни.

Всего 3 года назад человечество было свидетелем возрождения того, что, как мы все считали, было утрачено навсегда: Звёздной Лиги. То, что я сейчас стою здесь, гордясь, что являюсь членом новых Сил обороны Звёздной Лиги, есть испытание силы традиции. «Лёгкая Кавалерия Эридана» сформировала ядро новых СОЗЛ, из которого были созданы или подготовлены другие подразделения. Через традиции наших предшественников мы будем учить новых рекрутов тому, что значит быть членом Звёздной Лиги. Получил ли я поддержку своим действиям? Об этом говорит моя карьера.

Нижеследующий отчёт предоставляет все имеющиеся сведения о «Лёгкой Кавалерии Эридана». Сюда включено полное военное досье о текущих силах и развёртывании, а также сведения о наиболее обещающих личностях ЛКЭ. Также здесь приводятся традиции и церемонии, сопровождающие нас со времён первых СОЗЛ, поддержанные новыми СОЗЛ, скрепив тем самым наше прошло и настоящее. Наконец, для полноты картины, я включил сюда историю ЛКЭ.

Ваш покорный слуга,

полковник Скотт Гинесик, комендант Военного колледжа им.Фохта на Токкадо

ИСТОРИЯ

В 2651 году 5 полков Сил обороны Звёздной Лиги были посланы на проведение «военных игр» вблизи Республики Краевых Миров. Жалкие боевые результаты, показанные ими, происходили из-за недостаточной скоординированности и моральной обстановки, и это пнавело Высшее командование на мысль создать новый тип подразделений. Позднее ставшие известными как Полковые Боевые Команды (ПБК), эти новые формирования состояли из 4-х боевых полков и одного полка, отвечавшего за обслуживание и транспортировку. Находясь под командованием старшего офицера, это новое подразделение было предназначено для улучшения межполкового взаимодействия, что позволило бы развёртывать и реагировать на складывающуюся боевую обстановку со скоростью и универсальностью одного полка, но с мощью 4-х боевых полков. Вдобавок, в отличие от большинства подразделений СОЗЛ, ПБК были бы постоянно привязаны к оркгуам Звёздной Лиги. Именно поэтому Высшее командование СОЗЛ надеялось, что такие подразделения будут хорошо известны на данной территории, а это позволит им действовать в качестве посланников к местному населению.

ВСАДНИКИ

В 2702 году была сформирована 3-я Полковая Боевая Команда, состоявшая из 2-х ударных полков и 2-х полков лёгкой кавалерии, базировалась она вблизи Периферии, в военном округе Синдиката Драконов Расалхаг. Несмотря на то, что в первые годы 3-я ПБК не участвовала в сражениях, её воины постоянно тренировались. Вдобавок из-за того, что местное население обвиняло их как ещё одно захватническое войско, её офицеры стали знатоками в дипломатии.

В 2749 году всё рухнуло – террористы, нанятые принцем Расалхага, убили командира 3-й ПБК. Это взбудоражило всё подразделение – 3-я ПБК обрушилась на главные города всех 10-и миров округа и заняла их. Почти месяц ПБК провела в ожидании ответных действий войск Синдиката. Наконец принц, уставший от ожидания солдат с Люсьена, отрядил свои собственные войска в город Эридан на мире Трондхейм. Имея за плечами десятилетия долгих тренировок, 3-я ПБК разбила войска Синдиката. ПБК получила своё прозвище – «Лёгкая Кавалерия Эридана», – когда симпатизировавший им журналист сообщил, что Мехи ПБК рассеяли Мехи Синдиката «подобно горячим жеребцам Эридана, преследовавшим жирных неуклюжих коров Люсьена». После такого оскорбления принцу Расалхага не оставалось другого выбора, как арестовать и казнить покушавшихся.

УЗУРПАТОР И СМЕРТЬ ПРИСТЯЖНОЙ

Воспоминания об их борьбе с принцем Расалхага быстро были вытеснены новостью, полученной «Кавалерией», - погиб Первый Лорд. В течение последующих 15 лет «Лёгкая Кавалерия» участвовала во многих объявленных и необъявленных войнах против Периферии. В 2766 году, после кампании на Новом Ванденбурге, «Лёгкая Кавалерия», наконец, переместилась обратно в военный округ Расалхаг.

Не прошло и 3-х месяцев, как до них долетели слухи о предательстве Стефана Амариса и о том, что Звёздная Лига попала в руки узурпатору. Понимая, что «Легкая Кавалерия Эридана» не сможет противостоять всему войску узурпатора, Эзра Брэдли, командир 3-й ПБК, решил применить тактику булавочных уколов, ослабляя миры Терранской Гегемонии. Зная, что генерал Керенский уже мобилизовал свои войска, чтобы освободить Гегемонию, командир Брэдли надеялся, что рейды ПБК подточат войска, оборонявшие Краевые Миры. К сожалению, Минору Курита, координатор Синдиката Драконов, решил остаться в стороне, вынудив 3-ю ПБК покинуть пространство Синдиката.

Однако они нашли убежище на мариковских, штайнеровских и дэвионовских мирах. Хотя каждое из этих правительство официально сохраняло нейтралитет, они позволили полкам «Лёгкой Кавалерии» использовать свои мощности для сбора разведданных, боеприпасов и других запасов.

Боевой опыт «Лёгкой Кавалерии», вместе с поддержкой 3-х Великих Домов, позволил ей преуспеть в нападениях на Амариса.

После первоначальной конфронтации с Лигой Свободных Миров Лига позволила использовать свои базы 19-у ударному полку «Лёгкой Кавалерии». В марте 2771 года 19-й ударный полк высадился на планету Дружелюбие (Amity), где была поставлена цель уничтожить главное хранилище оружия и боеприпасов. Втайне от 19-го, предатель, внедрившийся в полковое командование, предупредил Амариса о готовящемся нападении. Вместо ожидаемого обычного пограничного гарнизона 19-й ударный полк во время высадки попал под удар 3 тяжёлых полков; их уничтожили до последнего человека.

Несмотря на желание нанести ответный удар, командир Брэдли следовал прежней тактике до 2772 года, когда «Лёгкая Кавалерия Эридана» соединилась на границе Марика и Ляо с войсками СОЗЛ, чтобы стать частью экспедиционного корпуса «Конфедерация» в кампании по освобождению Гегемонии, начавшейся 14 июля 2772 года. Во время этой длительной кампании по освобождению Терры «Лёгкая Кавалерия Эридана» наконец отомстила за гибель своего полка.

В ПУЧИНЕ ХАОСА

После освобождения Терры, когда Лорды Совета начали бороться за власть над Звёздной Лигой, «Лёгкая Кавалерия Эридана» вернулась на свою базу в военном округе Расалхаг и терпеливо стала ожидать приказа генерала Керенского восстановить порядок.

Но когда раздался призыв к Исходу, почти всё подразделение решило остаться – чувство принадлежности к защищаемой ими области оказалось сильнее, чем их преданность Керенскому. Командир Брэдли отослал генералу Керенскому печальное коммюнике, рассказав о желании «Лёгкой Кавалерии» остаться и придерживаться традиций Звёздной Лиги. В день отбытия Керенского из Внутренней Сферы члены «Лёгкой Кавалерии» собрались вместе и наблюдали за этим судьбоносным моментом в полной тишине. Они приспустили флаг Звёздной Лиги и приспустили до его уровня штандарт 3-й ПБК – эта церемония стала традицией.

Хотя «Лёгкая Кавалерия Эридана» всячески избегала надвигающегося хаоса, координатор Минору Курита угрожал прервать все торговые связи с подразделением, если не будет подписан пакт о взаимной защите. Спустя недели переговоров «Лёгкая Кавалерия Эридана» и Синдикат Драконов подписали пакт о ненападении и взаимной защите, согласно которому Синдикат позволял «Кавалерии» защищать свои миры от внешней угрозы.

С разрастанием 1-й Наследной войны и пробами лиран куритянской обороны «Лёгкая Кавалерия Эридана» легко выполняли свою часть контракта. Однако резню 50 млн. гражданских на Кентаресе IV психически ненормальным координатором Джинджиро Куритой «Лёгкая Кавалерия Эридана» уже не смогла простить.

К июню 2798 года весь персонал «Лёгкой Кавалерии Эридана», за исключением иждивенцев 8-го разведывательного и 15-го тяжёлого кавалерийского батальонов, был вывезен с Сендаи. Разъярённый их изменой, администратор планеты захватил и удерживал заложников из семей, потребовав, чтобы подразделение сложило оружие и подчинилось ему. Когда «Лёгкая Кавалерия» отказалась, он казнил все 2000 заложников.

Взбешённые этим, 8-й и 15-й батальоны высадились на планету, чтобы сровнять с землёй местные синдикатовские войска. После недели беспощадной бойни «Лёгкая Кавалерия Эридана» отбыла в Лигу Свободных Миров.

ОРЁЛ И КОНЬ

Марик сразу же гарантировал подразделению безопасность перехода и предложил работу по наёмническому контракту. Командир Брэдли обещал подписать его в обмен на то, что Лига позаботится о защите их семей, даст им постоянные источники снабжения и предоставит небольшую плату. Марик быстро подписал этот контракт, и мир Бедек (Bedeque) стал постоянной резиденцией иждивенцев «Лёгкой Кавалерии».

Когда началась 2-я Наследная война, «Лёгкая Кавалерия Эридана» постоянно замечалась в рядах защитников Марика, участвуя в нападениях на такие лиранские миры, как Илион (Ilion) и Дьюдонн (Dieudonne). Вдобавок «Лёгкая Кавалерия» снискала огромное уважение Марика, когда в 2853 году они захватили планеты Ириан (Irian) и Мегре (Megres) и даже на некоторое время подчинили Марику федерацию Цирцинус.

Когда в 2866 году во Внутренней Сфер разгорелась 3-я Наследная война, новый командир «Лёгкой Кавалерии Эридана» подтвердил контракт с Лигой Свободных Миров. Довольный работой подразделения, парламент Лиги значительно улучшил первоначальный контракт с «Легкой Кавалерией», наградив их титулами и предоставив свободный доступ к лиговским центрам снабжения.

Однако это нежданное богатство стало угрожать внутренней стабильности кавалеристов, т.к. многие солдаты были уверены, что это является не чем иным, как подкупом, превращая «Кавалерию» не более чм в ещё одну банду наёмников. Лидером этого внутреннего инакомыслия стал полковник Джонсон, командир 151-го полка. Однако Бронсон игнорировал растущие разногласия, поскольку не считался с традициями старой Звёздной Лиги.

Полковник Джонсон увёл 151-й полк из Лиги Свободных Миров на Периферию, и большинство воинов из других 2-х полков последовало за ним. Оставшись лишь со своей семьей, немногочисленными преданными офицерами да парой верных копий, полковник Бронсон переместил своё войско в маленький, но богатый ресурсами мир за пределами Лиги, где начал собирать отбросы Периферии в наёмное войско.

ДНИ ОДИНОЧЕСТВА

«Лёгкая Кавалерия», томившаяся в бездействии на Периферии, постепенно разлагалась, поскольку ресурсов там было катастрофически мало, а мораль всё ухудшалась. Чтобы хоть как-то обеспечить себя и свои семьи, они на некоторое время занялись фермерством. Однако всё изменилось, когда в июне 2871 году на центральный склад «Кавалерии» совершили набег бандиты. Хотя кавалеристы быстро отбросили налётчиков, бандиты унесли или разрушили большинство складских помещений.

Краткая встреча офицеров превратилась в длительный спор о том, как избежать голодной смерти и последующего расформирования. Во время этого жаркого обсуждения родилось и было отвергнуто множество планов по спасению, прежде чем был достигнут компромисс.

Понимая, что у них другого выбора, кроме как вернуться к жизни наёмников, они проголосовали за следующее: наняться на военную службу к тем Домам, которые сохранили благородство и преданность их возлюбленной Звёздной Лиги. С целью подкрепления этого решения «Лёгкая Кавалерия» переняла множество традиций, которых придерживается до сих пор, надеясь, что идеалы Звёздной Лиги будут воплощены в каждом члене «Кавалерии».

«Лёгкая Кавалерия» быстро начала выполнять задуманное, послав полковника Джонсона на переговоры о контракте с Содружеством Лиры. В январе 2872 года «Лёгкая Кавалерия» подписала прибыльный контракт, оговаривавший и получение подконтрольного мира для своих семей. «Лёгкая Кавалерия» начала свою переброску на мир Новый Карлсруэ, но случилась трагедия – DropShip, нёсший полковника Джонсона и несколько других кавалеристов, получил пробоину корпуса, в результате чего погибли все его пассажиры. Его преемница, Дженнифер Дирксон, формально приняла внеочередное звание генерал, продемонстрировав тем самым, что она получила власть над всеми тремя полками, а также свою готовность оставить этот пост, если поставит наёмные соображения выше традиций «Лёгкой Кавалерии».

КОНЬ В СИНЕВЕ

Начиная с середины 2872 года «Лёгкая Кавалерия» блестяще служила Содружеству Лиры, копилка их военных побед быстро наполнялась, их стали узнавать везде. Особенно солдаты Объединённого Воинства Синдиката Драконов научились бояться эмблемы скачущего коричневого жеребца.

В начале марта 2900 года 151-й полк лёгкой кавалерии высадился на синдикатовский мир Радалах (Radalah). Ожидая встретить там только один гарнизонный батальон, 151-й полк решил справиться с этой задачей половинным составом, но натолкнулся на элитный 3-й Прозерпинский Гусарский, в результате чего 50-й батальон тяжёлой кавалерии попал в осадное положение. После недели постоянных ударов из-под тишка другие 2 батальона 151-го полка достаточно подточили силу Гусар, чтобы позволить 50-му начать выход из окружения, и все 3 батальона быстро покинули планету. За свои молниеносные сражения против более тяжёлого полка 151-й полк заработал прозвище «Полк «Тёмная лошадка»».

За следующие 50 лет «Лёгкая Кавалерия» наводила по всей границе с Синдикатом хаос, осуществляя пробные атаки и рейды. В 2926 году Дирксон, имевшая внеочередное звание генерал, подала в отставку, и её заменил Монтгомери Уилсон, который получил звание генерал также вне очереди. Уилсон разбил «Лёгкую Кавалерию» на батальоны и разбросал их по границе с Синдикатом, чтобы они стали проводить рейды и расширили масштаб своих операций. Осуществив множество нападений, «Лёгкая Кавалерия» нанесла удары по дюжинам миров, включая Каледонию (Caledonia), Рассвет (Dawn), Колесо (Wheel) и Св.Джон (St.John). В течении этого времени «Лёгкая Кавалерия» также принимала участие в обороне Тамара (Tamar), столицы Тамарского пакта, когда в марте 2915 года Дом Куриты выслал для захвата этой важной планеты 3 полка Мехов.

ВОЗВРАЩЕНИЕ БРОНСОНА

К 2946 году Высшее военное командование Содружества поняло, что «Лёгкая Кавалерия» исчерпала не только свои резервы, людские и технические, но и то, что десятилетия постоянных сражений резко снизили мораль в этом подразделении. Высшее командование предоставило всей «Лёгкой Кавалерии» возможность отдохнуть и поправиться после боёв на Новом Карлсруэ. Генерал Уилсон продуктивно использовал это время, дав возможность измученным воинам отдохнуть, параллельно рекрутируя людей и восстанавливая подразделения, понёсшие тяжёлый урон. Осенью 2946 года Уилсон вместе с несколькими ротами кавалеристов покинул Новый Карлсруэ, чтобы найти в залах гильдии наёмников на нескольких различных пленетах новые таланты.

В это же время известия о действиях «Лёгкой Кавалерии» достигли командира Рассела Бронсона, сына командира «Лёгкой Кавалерии», покинувшего её в 2869 году, и лидера наёмного подразделения, называвшегося «Орда Бронсона». Питая ненависть к «Лёгкой Кавалерии», в ноябре 2946 года он быстро напал на «Кавалерию». «Лёгкую Кавалерию» застали врасплох, но она сумела выдворить вторгавшихся с планеты.

Хотя урон от сражений был серьёзен, «Лёгкая Кавалерия» собрала огромное множество трофеев, оставшихся от «Орды Бронсона», и это позволило им быстро восстановиться. В 2949 году «Лёгкая Кавалерия» вновь находилась на тропе войны, сметая лиговские подразделения, противостоявшие им при набегах на такие миры, как Оливер (Oliver), Тера (Thera), Алула Аустралис (Alula Australis), Корцира (Corcyra), Натан (Nathan), Процион (Procyon) и Фенг Пау (Feng Pau).

В это же время ВССЛ почтили «Лёгкую Кавалерию» - для проведения миссии «охоты за головой» командира 3-го Мариковского милицейского был избран 5-й ударный батальон из 21-го ударного полка. Командир милиции осуществил тактическое чудо, захватив в 2952 году Каванаут II. Сильно рискуя, но всё-таки сумев осуществить боевую высадку вблизи командной базы милиции, 5-й устроил милиции генеральное сражение, в результате которого милиция потерпела поражение, а её командир был убит. Лишь позже узнали, что этим командиром был Михаил Тетрен, перебежчик из Содружества, больше 10 лет назад сбежавший из ВССЛ.

ПОСЛЕДНЯЯ КАПЛЯ

Год 2971-й стал началом конца контракта «Лёгкой Кавалерии» с Содружеством, хотя ещё несколько десятилетий назад эта ситуация никому не могла даже прийти в голову. В апреле того года войска из Лиги Свободных Миров напали на планету Лорик (Loric) и захватили её. Эта потеря привела к тому, что другие дальние миры вроде Поулсбо, Бенебола V, Тевкрос и Бобруйск попадали под возможный удар лиговских войск. Не желая снимать ради освобождения Лорика войска с границы с Синдикатом, лиранское Высшее командование заключило контракт с несколькими батальонами из 12-го Звёздного Гвардейского и «Лёгкой Кавалерии Эридана», чтобы они начали партизанскую войну, которая, как надеялось Высшее командование, вынудит лиговские войска покинуть планету. План блестяще удался, но не для командиров «Кавалерии», которая понесла тяжёлые потери и возмутилась тем, что вытребованные запасы не были поставлены так быстро, как было оговорено.

В 2998 году это недовольство привело к небольшой стычке на планете Гесперус II. Высшее командование ВССЛ было убеждено, что на Гесперус II не будет никаких рейдов и использовало большинство расположенных здесь подразделений для проведения рейда на лиговский мир Калидасса (Kalodassa).

Однако Лига Свободных Миров узнала, что Гесперус II защищает только 21-й ударный полк и 50-й и 82-й батальоны тяжёлой кавалерии. Они быстро выслали несколько полков для захвата этого мира. Некомпетентный в части защиты, гарнизонный командир вынудил командиров «Лёгкой Кавалерии» нарушить несколько прямых приказов, чтобы остановить вторжение и принудить захватчиков уйти с планеты.

В 2999 году «Лёгкая Кавалерия» вновь успешно защитила Гесперус II даже несмотря на полную безграмотность лиранских командиров. Не желая становиться на пути всё увеличивающегося потока военных «грамотеев», генерал Керстон (тоже имевший внеочередное генеральское звание) решил наняться в Дом Дэвиона. В 3000 году «Лёгкая Кавалерия» подписала контракт и переместилась на мир Дерби (Derby), в марку Федеративных Солнц Круцис.

КОНЬ И СОЛНЦЕ

Высшее командование Вооружённых сил Федеративных Солнц разбило все 3 полка «Лёгкой Кавалерии» на батальоны и роты с целью большего соответствия возложенных на них миссий. Т.к. солдаты ОВСД научились бояться и уважать их, подразделения с изображением скачущего жеребца появились по всей границе Дэвиона с Куритой, и рейды возобновились. Главной задачей этих рейдов было убеждение ОВСД в том, что атакующие по численности равны полным полкам. «Лёгкая Кавалерия» смогла обмануть Высшее командование ОВСД, убедив его в том, что границу Дэвион защищает хорошо. Многие из этих рейдов оказались настолько успешными, что кавалеристы полностью захватывали те планеты, на которые они совершали рейды.

Однако это не остановило Дом Куриты, пославшего в 3023 году на планету Хофф (Hoff) «Драгун Вульфа». Ко времени совершения нападения генерал Керстон оставил защищать планету лишь генерала Армстронга (также имевшего внеочередное генеральское звание). Задачей «Драгун» был захват и вывоз персонала Ново-Авалонского института наук и экспериментальный прототип в недавно возобновивший свою работу Фриденский аэрокосмический парк. Воздерживаясь от прямого столкновения, «Лёгкая Кавалерия» играла в кошки-мышки с «Драгунами», сковывая противника до прихода подкреплений, которые помогли бы их выгнать с планеты. Хотя во время первого нападения исследовательское учреждение было захвачено, кавалеристы не позволили персоналу и прототипам попасть в руки врага.

Дом Дэвиона снабдил «Лёгкую Кавалерию» запчастями и дал ей время оправиться после тяжёлых потерь. Впечатлённый чёткостью выполнения кавалеристами своих обязанностей, принц Дэвион также пригласил некоторых членов «Лёгкой Кавалерии» обучать бовому мастерству и преподавать историю Звёздной Лиги в НАИН.

Через 2 года «Лёгкая Кавалерия» вновь встала под флаг Дома Дэвиона, борясь с Синдикатом Драконов.

4-я НАСЛЕДНАЯ ВОЙНА

Неожиданно то, что когда во Внутренней Сфере вспыхнула 4-я Наследная война, 3 элитных полка «Лёгкой Кавалерии Эридана» играли лишь второстепенные роли. Участвовали в боях лишь 21-й ударный и 71-й лёгкий кавалерийский. Когда принц Ганс Дэвион во время 1-й волны вторжения Конфедерации Капеллы нанёс удар по Алголу (Algol), 3-й Дэвионовский Гвардейский сопровождал лишь 71-й лёгкий кавалерийский.

Дэвион держал 2 других полка в прыжковой точке на случай, если ему понадобится быстро развернуть их в другой системе. Даже если бы этого не случилось, войск, которые он послал на Алгол, было бы вполне достаточно. 71-й лёгкий кавалерийский и 3-й Дэвионовский Гвардейский уничтожили 1-й и 2-й батальоны из 1-го Арианского фузилёрского. Быстро поняв, что мир утрачен, 3-й батальон покинул планету.

Затем Дэвион бросил все 3 полка обратно для противостояния всяческим атакам. Капелла смогла осуществить лишь одну успешную контратаку; Вооружённые силы Конфедерации Капеллы были просто сметены могуществом Дома Дэвиона. И даже эта капелланская контратака попала в ловушку, подстроенную шпионом внутри ляоистского Высшего командования. 21-й ударный полк находился на Ковихе (Kawich), когда капелланским разношерстным ротам (все – набранные из числа уцелевших из капелланских полков, разбитых во время первых волн вторжения Дэвиона) был отдан приказ уничтожить склады, расположенные на этом мире. Будучи полностью готовым к отражению их нападения, 21-й быстро окружил и уничтожил все ляоистские Мехи, прибывшие на планету.

ГОДЫ ЗАТИШЬЯ

Годы после 4-й Наследной войны были спокойными. Опустошение было настолько большим, что все Дома оказались просто не в состоянии продолжать эту войну. Несколько лет прошло бы, прежде чем во Внутренней Сфере вспыхнула бы новая Наследная война.

В это время «Легкая Кавалерия» больше учила, чем воевала. Федеративные Солнца начали объединяться с Содружеством Лиры – этот союз в конечном счёте привёл к созданию Федеративного Содружества. Недостаток в лирянских подразделениях военного мастерства стала притчей во языцех, и принц Ганс Дэвион отправил «Лёгкую Кавалерию» в Дом Штайнера для проведения полномасштабных военных учений с многочисленными отрядами Содружества и оказания помощи при слиянии воедино двух могучих армий.

Когда Федеративное Содружество попыталось в 3039 году поставить на колени Синдикат Дракона, этот год стал для «Лёгкой Кавалерии» разрушительным. Под командованием герцога Джеймса Сандовала 151-й, 71-й и 21-й полки «Лёгкой Кавалерии» выдвинулись в округ Бенджамин и нанесли удары по планетам Фелланин II (Fellanin II) и Садалбари (Sadalbari). Во 2-й волне вторжения 151-й и 21-й полки продолжили углубляться в пространство Синдиката, пытаясь обогнуть Галедонское направление (Galedon Thrust) и изолировать Галторский выступ (Galtor thumb). 71-й остался на захваченной планете Фелланин II, чтобы окончательно очистить этот мир и подготовиться к 3-й волне. Когда началась 2-я волна, Теодор Курита мощно ударил по продвигавшимся армиям, воспользовавшись для ускоренной переправки своих войск через границу командными цепочками – состоявшими из JumpShip'ов, находившихся на одном и том же маршруте прыжков. Одним из первых атакованных и отвоёванных миров был Фелланин II. Когда войска Куриты напали на них, большая часть 71-го полка лёгкой кавалерии была готова для транспортировки для 3-й волны. Полк был практически стёрт в порошок, а ФедСод был вынужден в прекратить войну.

«Лёгкая Кавалерия» из-за восстановления 71-го полка вернулась к обучению кадров, совершая нечастые рейды на Дом Куриты. Потребовалось целое десятилетие, чтобы полк вновь оказался в числе наёмников ФедСода.

КЛАНЫ

В 3049 году на Внутреннюю Сферу подобно удару молота свалились Кланы, захватывая планету за планетой. В первый год вторжения «Лёгкая Кавалерия» находилась в марке Сарна, защищая её от возможной агрессии Ляо. Когда «Драгуны Вульфа» наконец объявили, что Кланы – это потомки Александра Керенского и СОЗЛ, кавалеристы запаниковали. Почти 300 лет «Лёгкая Кавалерия Эридана» хранила честь и традиции Звёздной Лиги с тайной надеждой, что в один прекрасный день ушедшие подразделения СОЗЛ возвратятся, и прославленная Звёздная Лига возродится вновь. То, что кавалеристы увидели в Кланах, разбило все их мечты. Ариана Уинстон, получившая внеочередное звание генерала, потребовала предоставить «Лёгкой Кавалерии» право не противостоять захватчиками в течение по крайней мере 1 года, надеясь, что её люди прийдут в себя от шока, вызванного крушением их мечты. Её просьба была удовлетворена.

К концу 3052 года Уинстон проинформировала Высшее командование ФедСода, что «Лёгкая Кавалерия Эридана» с удовольствием готова встретиться с Кланами. Убеждая всех тем, что кавалеристы решают свои внутренние проблемы, «Лёгкая Кавалерия» быстро встала гарнизонами на мирах в области командования Кикую, в марке Тамар. Тут она оказалась на позиции по отражению любых вторжений Клана Нефритового Сокола. Их решение сражаться с Кланами быстро прошло боевое испытание, когда в июле 3053 года 2 полных Кластера Нефритовых Соколов высадились на Кикую (Kikuyu), где находился гарнизон 71-го полка лёгкой кавалерии. Сражение доказало, что даже «Лёгкая Кавалерия» может противостоять захватчикам. Остатки Соколов, уничтожив 71-й полк, покинули планету победителями.

«Легкая Кавалерия» вновь начала болезненный процесс восстановления уничтоженного полка; 71-й формально не мог показаться в строю до 3055 года. Однако последующие набеги Соколов показали, что Кланы исходили из других соображений. Убеждённые, что 71-й полк уничтожен, а «Лёгкая Кавалерия» более не является элитным наёмным подразделением, многие соколиные командиры совершали рейды на гарнизоны кавалеристов, но всякий раз их отбрасывали.

Их упорство перед лицом превосходящей клановской технологии проявилось в 3058 году ещё раз. 30 января Клан Нефритового Сокола пересёк границу Альянса Лиры через его coreward-границу с Периферией и устремился к миру Ковентри (Coventry). 71-й полк лёгкой кавалерии был включён в Ковентрийский экспедиционный корпус, целью которого было изгнать Соколов с планеты. Несколько недель ожесточнных сражений 71-й полк провёл в осаде в городе Лейртнертон (Liertnerton). Испытывая нехватку запчастей, боеприпасов, брони и боеспособных отрядов 71-й вместе с другими членами Ковентрийского экспедиционного корпуса всё же отбивал одну атаку за другой. Защитники понесли очень тяжёлые потери, но Соколы так и не захватили Лейртнертон.

ЗВЁЗДНАЯ ЛИГА

В 3058 году генерал Ариана Уинстон посетила Уиттингскую конференцию на Таркаде, где лидеры всех Великих Домов собрались, чтобы попытаться сделать невозможное – возродить Звёздную Лигу. Недоверчивая Уинстон вернулась к своим войскам и объявила, что Звёздная Лига была вновь образована, а «Легкой Кавалерии Эридана» предлагали присоединиться к новым Силам обороны Звёздной Лиги (СОЗЛ). Дома решили, что одним из первых действий новой Звёздной Лиги будет устранение угрозы Кланов раз и навсегда. Кавалеристы должны были возглавить Экспедиционный корпус "Змея".

«Легкая Кавалерия» использовала полукомандную цепочку JumpShip'ов, предоставленную ФедСодом, чтобы переправиться на мир Дефианс (Defiance), где они начали готовиться к исторической кампании. Подразделения от каждого из Великих Домов присоединились к ним, пытались образовать единое войско. 1 мая 3059 года Экспедиционный корпус "Змея" начал путешествие на тысячи световых лет – к Охотнице (Huntress).

В течении 30 дней боёв – в марте 3060 года – «Лёгкая Кавалерия» понесла столько потерь, сколько не теряла за прошлые 300 лет. Дымчатые Ягуары дрались с дикой яростью обречённых, но тяжелейший итог стоил всех слёз и страданий. Кавалеристы принесли принцу Виктору великую победу, в которой тот нуждался, чтобы вынудить Кланы выйти на Испытание Отказа против вторжения. Без разрушения родного мира Ягуаров Кланы могли и не принять этот вызов. Но Кланы приняли этот вызов – и проиграли его, а новая Звёздная Лига получила шанс стать тем, чем она некогда была. «Лёгкая Кавалерия Эридана» стала тем инструментом, с помощью которого свершились мечты кавалеристов. Тот факт, что среди погибших была и генерал Ариана Уинстон, лишь усилила эту молчаливую гордость. Она сделала справилась со своей задачей.

ВОЗРОЖДЕНИЕ

Окрыленная победой, «Лёгкая Кавалерия» вернулась во Внутреннюю Сферу. Уменьшившихся по численности до половины прежнего состава, кавалеристов ожидал длинный и трудный путь восстановления. Вместо этого их наводнили новички изо всей Внутренней Сферы. С реформированием Звёздной Лиги, невероятным успехом Экспедиционного корпуса «Змея» и завершением вторжения Кланов тысячи молодых мужчин и женщин хотели присоединиться к новым Силам обороны Звёздной Лиги. К концу 3061 года «Лёгкая Кавалерия» – включая и недавно созданный 19-й кавалерийский полк – достигла боеспособной силы, хотя большой приток новичков несколько снизил боевой опыт подразделения. Новый командир «Лёгкой Кавалерии Эридана», генерал-лейтенант Эдвин Эймис, принял приглашение от координатора Теодора Куриты принять командование обновлённой базой Звёздной Лиги на планете Диерон в Синдикате Драконов. Считается, что Эймис выбрал такое поведение, чтобы продемонстрировать, что «Лёгкая Кавалерия» может оставить прошлые обиды на Дом Куриты ради гарантии выживания Звёздной Лиги. К сожалению, население Диерона и многие члены «Лёгкой Кавалерии» всё ещё помнят столетия кровавой вражды.

Ещё более шокировало «Лёгкую Кавалерию» её развёртывание в конце 3061 года на мирах Договора Св.Ива с целью попытаться остановить хищнические нападки Конфедерации Капеллы. Ожесточённая борьба со всеми сторонами привела к появлению множества вопросов у кавалеристов, один из которых – стоит ли СОЗЛ вообще участвовать в этом конфликте?

Однако «Лёгкая Кавалерия» выживала всегда, и с возрождением давно потерянной Звёздной Лиги у неё появилась даже ещё более важная миссия. «Лёгкая Кавалерия» не настолько наивна, чтобы не понимать, что Кланы – далеко не единственная угроза Звёздной Лиге. Ведь первоначальная Звёздная Лига распалась изнутри. Честь требует, чтобы эта история не повторилась вновь.

ТРАДИЦИИ

«Лёгкая Кавалерия Эридана» известная во всей Внутренней Сфере как одно из действующих подразделений, наиболее строго придерживающихся традиций. Недавнее реформирование Звёздной Лиги и создание 19-го кавалерийского полка лишь слегка изменили традиции и проведение церемоний, проводимые у кавалеристов.

БОЕВОЙ ШТАНДАРТ

Боевой штандарт имеет каждый полк – это серебряный щит, в центре которого находится герб «Лёгкой Кавалерии Эридана». К этому штандарту прикрепляют длинные разноцветные ленты, отмечающие победы и скорбные поражения каждого полка – яркие цвета обычно используются для обозначения побед, а бледные цвета – для поражений. Начало этой традиции было положено вскоре после падения Звёздной Лиги; её предназначение – моральное усиление наших воинов.

71-й, 151-й и 21-й полки имеют так много добавляемых к боевым штандартам лент, что стремятся «отправить на покой» старые штандарты. Однако где бы ни находилась «Лёгкая Кавалерия», вы всегда найдёте все штандарты со всеми лентами, расположенными в надлежащем порядке.

Хотя официально это не санкционировано, многие батальоны и роты имеют свои собственные боевые штандарты.

19-й УДАРНЫЙ ПОЛК

Многие годы «Лёгкая Кавалерия» помнит о потере 19-го ударного полка на Дружелюбии. Всякий раз, когда все 3 полковника встречаются с командующим «Лёгкой Кавалерии», за столом переговоров они оставляют место и для командира 19-го полка. Во время общественных торжеств ведущий эту церемонию всегда возносит молитву в память о погибших из этого полка. Солдаты, с почётом уходящие из «Лёгкой Кавалерии» в отставку, становятся официальными членами 19-го полка и получают булавки на отвороты с символом 19-го полка – вставшим на задние ноги мустангом.

Даже сейчас, когда «Лёгкая Кавалерия» добавила к своим войскам 4-й полк, место за столом переговоров по-прежнему вакантно, хотя кресло теперь находится около стены.

ДЕНЬ ИСХОДА

Самый торжественный траурный день – это день Исхода генерала Керенского. Все второстепенные дела прекращаются, все собираются в центральном парке.

Здесь почётный караул разворачивает древний штандарт Звёздной Лиги и поднимает его на обычно пустом флагштоке. Затем командир базы зачитывает коммюнике полковника Брэдли, в котором он информировал генерала Керенского о решении 3-й Полковой Боевой Команды остаться. Когда почётный караул спускает штандарт Звёздной Лиги, военный оркестр негромко проигрывает гимн Звёздной Лиги.

Большинство людей думало, что после реформирования Зёздной Лиги эта церемония будет отменена. Однако, хоть Звёздная Лига и возродилась, она – не Звёздная Лига Керенского. То, что эти высокие идеалы и сампопожертвование в конечном счёте превратились в Кланы, - достаточная причина для того, чтобы «Лёгкая Кавалерия» продолжала отмечать этот траурный день. Поэтому День Исхода сейчас превратился в траурную церемонию, показывающей осквернение того, чему генерал Керенский учил своего сына Николаса.

ОРГАНИЗАЦИЯ

3-я Полковая Боевая Команда, хоть и являлась со времён своего создания комбинированным войском, по-прежнему различает дивизионы различных типов: БэтлМехов, машин, АКИ и пехоты. Хотя батальон может содержать машины, пехоту и Мехи, каждое род войск выделен в своё собственное боевое подразделение. Вдобавок «Лёгкая Кавалрия» первоначально использовала преимущественно лёгкие и средние машины, т.к. это больше подходило полкам типа лёгкой кавалерии.

Однако 300 лет постоянных войн привели к некоторой переоценке предпочтений, и теперь здесь можно найти различные типы подразделений разных весовых классов. Например, разведывательное копьё 14-й разведроты 17-го разведбатальона 71-го полка лёгкой кавалерии состоит из Меха *Jenner*, разведывательных танков на воздушной подушке *Pegasus* и прыжкового стрелкового взвода. Хотя каждый полк пытается вернуться к изначальному порядку ведения боя, не смешивая в одном копье различные типы войск, в некоторых ротах и даже копьях они по-прежнему смешивают различные рода войск. Даже КомГвардия не имеет такой запутанной организационной системы. Тем не менее «Лёгкая Кавалерия» работает именно с такой организацией и не имеет планов по её изменению. Однако мы допускаем, что остальным Силам обороны Звёздной Лиги нужно быть организованными согласно более традиционных взглядов.

УНИФОРМА, ЗНАКИ ОТЛИЧИЙ и ЗВАНИЯ

«Лёгкая Кавалерия Эридана» была более чем счастлива принять униформу новой Звёздной Лиги и обозначения званий. До присоединения к СОЗЛ большинство кавалеристов носило знаки отличия своего батальона, рота и даже копья. Однако даже самые горделивые понимали, что носить такое множество знаков отличий будет просто тщеславно.

Теперь на левом плече униформы носится звезда Камерона, а на правом плече – знак отличия «Лёгкой Кавалерии». Большинство кавалеристов наносят на свои Мехи все остальные знаки отличий – включая логотипы батальона, роты и копья.

Знак отличия «Лёгкой Кавалерии Эридана» представляет собой скачущего коричневого коня на фоне жёлтого диска. Добавление чёрного бордюра выражало их печаль после падения Звёздной Лиги. Теперь, когда Звёздная Лига возрождена, этот бордюр символизирует память о кавалеристах, погибших на Охотнице.

ПОДГОТОВКА

Хотя давным-давно располагает своими собственными академиями и подготовительными полигонами и продолжает для каждого из этих учреждений сохранять преподавательский штат, большинство членов командного состава получило посты в недавно открытом Военном колледже им.Фохта на Токкайдо. Это почтение «Лёгкой Кавалерии Эридана» - и доказательство превосходства нашей техники обучения – привело к тому, что полковник Скотт Гинесик, до этого командир академии «Лёгкой Кавалерии», ныне является комендантом Военного колледжа им.Фохта.

ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

ГЕНЕРАЛ-ЛЕЙТЕНАНТ ЭДВИН ЭЙМИС

Эймис родился на планете Веха (Landmark) в Таурианском Конкордате. Он коренастый и невыского роста – это распространённая черта жителей этого мира, где притяжение несколько выше терранского. Всю свою жизнь Эймис был бродягой. Начав пилотом в 30-й ПБК Гвардии Лиры, Эймис был тяжело ранен, когда его истребитель был уничтожен АКИ “Легиона Ан Тинг” на мире Новая Каледония во время 4-й Наследной войны. После 5 месяцев госпитализации он подписал контракт с “Лёгкой Кавалерией Эридана”.

Он получил назначение в 71-й полк лёгкой кавалерии и довольно быстро достиг звания полковник. Командование над 21-м полком он получил в 3039 году, когда был убит полковник Джамаль Фаллеги, преемник полковника Уинстон. Эймис возглавлял 21-й до тех пор, пока генерал Ариана Уинстон не погибла в сражении на Охотнице – с этого момента он стал командовать всей “Лёгкой Кавалерией Эридана”.

Эймис всегда имеет дружественный, приятный вид. Он постоянно шумлив и ему также постоянно не хватает военной сдержанности – что является источником практически постоянного отвращения со стороны полковника Антонеску. Однако этот облик лидера над всей “Лёгкой Кавалерией” несколько смягчается его открытой натурой и безудержной отвагой. Но он не зазнаётся, за что и любим своими подчинёнными. Помимо всего прочего, он постоянно курит сигары.

ПОЛКОВНИК САНДРА БАРКЛАЙ

Полковник Сандра Барклай – новое поколение в рядах “Лёгкой Кавалерии”. Будучи падчерицей капитана Джона “Лихача” МакАллистера, она после выпуска с отличием из Колледжа военных наук при НАИН дважды заключала контракт с элитным 7-м Круцисским Уланским. После этого она неожиданно решила покинуть улан и присоединиться к “Лёгкой Кавалерии”. Она отказывается объяснить, почему она после службы в элитном подразделении решила обратиться к наёмникам. После прохождения обычной программы подготовки она – что было для неё неожиданностью – получила задание восстановить разбитый Нефритовыми Соколами 71-й полк.

Тяжёлые потери, понесённые 71-м на Ковентри сразу же после того, как она реформировала полк, потрясли полковника Сандру Барклай, и она отказывается отдавать своим людям приказы, которые подвергли бы их опасности. Хотя во время операций на Охотнице у неё были некоторые проблемы, вызванные таким её отношением, Барклай боролась и справилась со своими демонами.

ПОЛКОВНИК ЧАРЛЬЗ АНТОНЕСКУ

Чарльз Антонеску родился на Бромхеде (Bromhead) и вырос в окружении наёмников. Его отец был офицером по взаимодействию между «Борейторами Хансена» и Содружеством Лиры. После завершения обучения в средней школе Антонеску подал заявки в несколько наёмных рот. В три из них он был принят: в «Борейторы Хансена», в 12-й Звёздный Гвардейский и в «Лёгкую Кавалерию Эридана». После советов отца и нескольких других офицеров ВССЛ Антонеску отправился на Колчестер (Colchester), где он начал свою начальное обучение. 25 лет спустя он стал командовать 151-м полком лёгкой кавалерии, который он считает лучшим во Внутренней Сфере. Антонеску несколько педантичен, что посторонние считают характерным признаком офицеров помладше и/или менее опытных.

Несмотря на какие-либо недостатки в умениях его людей, Антонеску – прирождённый лидер и находчивый тактик. Он может быть упорным в обороне и безжалостным в нападении, если в этом возникнет необходимость.

ПОЛКОВНИК ЭВЕЛИНА АЙХЕР

Эвелина Айхер – преемница Эймиса, командовавшего 21-м ударным полком. Она хороший командир, ей не хватает только закалки. Однако она имеет один потенциально опасный недостаток: она имеет склонность к самокопанию. Пока что этот недостаток не проявил себя на поле боя; лишь когда сражение уже заканчивается, она начинает сомневаться в принятом решении. Теперь, когда она командует полным полком, лишь время покажет, станет ли этот её недостаток определяющим её поведение в бою.

ПОЛКОВНИК ПОЛ КАЛЬВИН

Пол Кальвин «вырос в седле» - этот афоризм означает второе или третье (или больше) поколение потомственных кавалеристов «Лёгкой Кавалерии Эридана». Его мать, Дарлена Ольсен, пилотирует *Phoenix Hawk* в 1-й разведроте 50-го батальона тяжёлой кавалерии. Кальвин начал свою военную жизнь в качестве рекрута «Лёгкой Кавалерии» и быстро поднимался в звании, достигнув звания полковник и получив под командование недавно сформированный 19-й кавалерийский полк. Кальвин – хороший, надёжный воин, знаток стратегии и тактики лёгкой кавалерии. Его отличает понимание тактики комбинированных войск.

Кальвин – спокойный человек с простыми вкусами. В отличие от многих других воинов, он не курит и не пьёт. В некоторых случаях это мешало Кальвину при повышении в звании. Он ужасно горд и польщён тем, что его подразделение очень высоко оценивает его, но он опасается, что дальнейшее продвижение разделит его с его подчинёнными.

КОМАНДНЫЙ И ТРАНСПОРТНЫЙ ДИВИЗИОН

Командная рота «Лёгкой Кавалерии Эридана», в отличие от большинства других командны х подразделений, часто участвует в сражениях. Не желая отсиживаться в стороне, генералы кавалеристов со времён генерала Дженнифер Дирксон всегда сражаться вместе со своими подчинёнными. Хотя однажды это привело к гибели одного из генералов – недавней смерти генерала Арианы Уинстон, – командиры уверены в том, что это укрепит мораль и доверие к лидерам кавалеристов больше, чем повредит командную целостность подразделения. Генерал-лейтенант Эймис также уверен в этом, и командная рота постоянно участвует в сражениях конфликта в Договоре Св.Ива.

Знак отличия роты Высшего командования «Лёгкой Кавалерии Эридана» - серебряный конь Эридана на фоне чёрного круга.

ОФИЦЕРЫ

Майор Беверли Яна – рекрут из Супремата Сарна, и находится в «Лёгкой Кавалерии» всего пока год. Устав от бесконечной угрозы неминуемого вторжения Конфедерации Капеллы, Яна покинула свою родину и присоединилась к Силам обороны Звёздной Лиги. Сверхъестественное мастерство с обращении с Мехом позволило ей получить место в рядах 151-го полка лёгкой кавалерии, где она быстро стала ротным командиром. В начале 3062 года она привлекла внимание генерала Уинстон, которая сделала её своей протеже. Некоторое негодование по поводу её молниеносного возвышения привело к появлению грязных шуток о том, что Эймис на самом деле «готовит» её для себя. Однако в сражениях на мирах Договора Св.Ива она оказалась очень полезной на своём нынешнем посту.

ТАКТИКА

Состоящее из 2-х кпоий Мехов, одного смешанного копья Мехов и машин и артиллерийского копья, Высшее командование используется для усиления других войск «Лёгкой Кавалерии» в практически любых ситуациях.

ELH High Command
1 рота/Элита/Фанатики
CO: генерал-лейтенант Эдвин Эймис
XO: майор Беверли Яна

Хотя «Лёгкая Кавалерия» и имеет доступ к массе клановского оборудования, вывезенного с Охотницы, Высшее командование пока ещё не использует его.

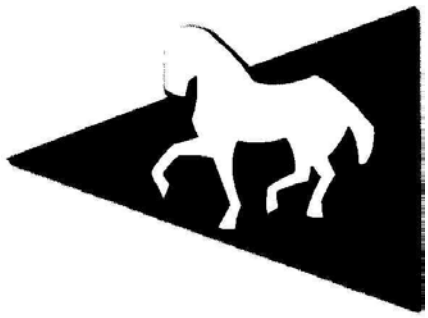
Transport Division
1 расширенный полк/Регуляры/Фанатики
Командующий флотом: контр-адмирал Дэвид Натал

Командуя общим флотом из 15-и JumpShip'ов и 31-го DropShip'а, Дэвид Натал – которого в «Лёгкой Кавалерии» называют просто «капитан», – как выходит, командует одним из крупнейших флотов Внутренней Сферы, принадлежащих одному подразделению. Не взирая на то, какое на данный момент у «Лёгкой Кавалерии» задание, флот подчиняется напрямую Наталу. Он сопровождал Экспедиционный корпус «Змея» на Охотницу, однако он не располагал властными полномочиями. Он несколько раз высказывал сожаление по поводу того, что «Лёгкая Кавалерия» не захватила неповреждённый WarShip.

Pathfinders
1 рота/Ветераны/Фанатики
Командир пехоты: Уильям Кайл

«Землепроходцы» - новейшее и самое спорное подразделение в «Лёгкой Кавалерии Эридана». Воодушевлённые успехом элитных ударных команд Дракона (ЭУКД) и команд «Бешеных лисов» на Охотнице, генерал Уинстон отослала шифрованное сообщение с Дефианс, ещё до отправки из Внутренней Сферы, Грегори Остроффу и Эфраиму Коллумне, который также совмещал свой пост с должностью главы подготовительного полигона «Лёгкой Кавалерии», создать небольшое подразделение войск специального назначения. Однако многие кавалеристы сравнивают этих солдат с дискредитировавшими себя правительственными террористами и не верят, что «Лёгкая Кавалерия» будет готовить и развёртывать такие войска. С целью снижения напряжённости, вызванной появлением такого подразделения – остальные солдаты «Лёгкой Кавалерии» стали называть их «Злобными» – генарал-лейтенант Эдвин Эймис подчинил их непосредственно себе и многозначительно подчеркнул, что они никогда не будут развёрнуты против гражданских. Лишь время покажет, отбросят ли свой антагонизм боевые сотоварищи «Землепроходцев». Недавно «Землепроходцы» пополнили своё оборудование лёгкой разведывательной бронёй, которую они приобрели у «Легиона смертоносного Грэя».

Знак отличия «Землепроходцев» - берёзовый лист.



71-й ЛЁГКИЙ КАВАЛЕРИЙСКИЙ: ПОЛК «БЕЛАЯ ЛОШАДКА»

71-й лёгкий кавалерийский удостоился сомнительной чести оказаться одним из немногих подразделений Внутренней Сферы, дважды уничтоженных и дважды практически уничтоженных – и всё это за последние 30 лет.

В войне 39 года 71-й лёгкий кавалерийский был стёрт с лица земли мастерской контратакой синдикатовских войск. Восстановленный полк в 3053 году был вновь уничтожен – это сделали Нефритовые Соколы на планете Кикую. Годы потратила «Лёгкая Кавалерия», чтобы вновь восстановить 71-й полк – и всё лишь для того, чтобы в 3058 году он понёс тяжелейшие потери, участвуя в Ковентрийском экспедиционном войске. Восстановившись ещё раз, 71-й понёс ужасающие потери, в 3060 году приняв участие теперь уже в Экспедиционном корпусе «Змея».

Большинство полков после первого уничтожения расформировавыют, но «Лёгкая Кавалерия Эридана» никогда не нарушала традиций. Почти восстановив численность полка после наводнения СОЗЛ новыми рекрутами, 71-й пытается сделать единым целом огромную массу новых своих членов. Когда же наконец они сделают это, они сотрут «проклятие 71-го», преследующее их.

Знак отличия 71-го – белый скачущий конь на фоне сине-чёрного линейного флажка с оранжевой границей.

ОФИЦЕРЫ

Тяжёлые сражения на Ковентри сокрушили уверенность полковника Барклай в себе и стали причиной проблем во время её кампании на Охотнице. Лишь после того, как она покинула кровавые поля сражений этой дальней планеты, она смогла преодолеть своё «проклятие». Она сделала своей личной целью увидеть, как 71-й станет тем самым подразделением, чья история полна блестящих побед – больше всех известны набеги на линии поставок амарисовских войск на Карвере V, что позволило уцелевшему контингенту морских пехотинцев Звёздной Лиги продержаться до освобождения этого мира в 2773 году.

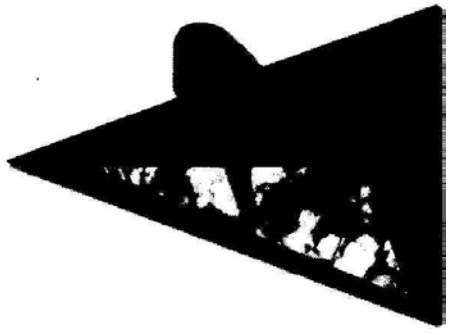
Капитан Телемах Цик-младший, командир 12-й пехотной роты («Важные шишки»), - украшенный боевыми шрамами ветеран многих боёв и был одним из немногих пехотных офицеров, уцелевших на Охотнице. Из-за его опыта в анти-Мех тактике его рота тестирует 2 отделения бронекостюмов Внутренней Сферы на случай, если «Лёгкая Кавалерия» будет вооружить своих пехотинцев бронекостюмами.

ТАКТИКА

Основная тактика 71-го схожа с тактикой других полков «Лёгкой Кавалерии» - скорость. Нанося быстрые удары и исчезая раньше, чем сражение станет очень жарким, они выбивают противника из колеи, что позволяет 71-му нарушить командные цепочки и линии снабжения, подорвав тем самым мораль противника.

71st Light Horse (Полк «Белая лошадка»)
1 неполный полк/Регуляры/Надёжные
CO/глава командования: полковник Сандра Барклай
XO: майор Рубен Авилла
11-й разведбатальон: майор Кэти Ликкен
82-й батальон тяжёлой кавалерии: майор Рон Дженкинс
17-й разведбатальон: майор Джеймс Фоссиль

Как и во всей «Лёгкой Кавалерии Эридана», 71-й полк – комбинированное подразделение, отошедшее от жёсткой организации первой Звёздной Лиги и смешившее машины, пехоту, АКИ и Мехи. Однако использование комбинированных войск, как продемонстрировала КомГвардия, очень эффективно.



151-й ЛЁГКИЙ КАВАЛЕРИЙСКИЙ: ПОЛК «ТЁМНАЯ ЛОШАДКА»

151-й полк лёгкой кавалерии – родина 8-го разведывательного («Циклопы») и 50-го тяжёлой кавалерии («Кровавая полусотня») батальонов. Традиция, появившаяся в 2798 году в тогда ещё синдикатовском мире Сендай, указывала, чтобы эти 2 батальона постоянно охраняли семьи всех полков «Лёгкой Кавалерии».

В тот год «Лёгкая Кавалерия» оставила службу в Синдикате Драконов. Разъярившись, администратор Сендай захватил и удерживал в заложниках семьи этих батальонов, потребовав, чтобы «Лёгкая Кавалерия Эридана» сдалась. Получив отрицательный ответ, этот администратор казнил все 2000 заложников.

Разгневавшись, 8-й и 50-й батальоны высадились на планету. Покинули они поанету лишь после того, как уничтожили всех до единого Мехи должностных лиц и синдикатовыских войск. Хотя офицеры 2-х этих подразделений не получали соответствующего приказа, полковник Брэдли, командующий «Лёгклй Кавалерии», отказался увольнять их со своих постов. Именно в тот день и получили оба батальона свои прозвища.

Хотя 151-й полк во время Наследных войн участвовал во многих основных сражениях – в одной из которых в 2900 году на планете Радалах полк и получил своё прозвище, – они считают, что нет ничего благороднее, чем защита гражданских «Лёгкой Кавалерии».

Несколько командиров 151-го лёгкого кавалерийского недавно выразили серьёзное недовольство решением генерал-лейтенанта Эймиса переместиться на планету Диерон, в Синдикат Драконов. Учитывая, что резня гражданского населения «Лёгкой Кавалерии» происходила на планете Синдиката, нет ничего удивительного в том, что между 151-м полком и местными подразделениями ОВСД произошли стычки. Ещё больше их расстроило то, что защиту гражданских на Диероне доверили 71-му, а не 8-му и 50-му, которые всегда этим занимались. Однако это не повлияло на качество выполнения возложенных на них множества боевых задач в конфликте в Св.Иве.

Знак отличия 151-го – чёрный скачущий конь на фоне красно-белого кавалерийского линейного флажка с оранжевоё границей.

ОФИЦЕРЫ

Майор Кент Фэйрфакс, командир 50-го батальона тяжёлой кавалерии («Кровавая полусотня»), громче всех вслух выражал своё недовольство по поводу перемещения на Диерон. Он ненавидит всех змей, попадающихся ему на глаза, и безо всякого сожаления давит их.

Майор Гэри Рибик, командир 8-го разведбатальона, понимает чувства майор Фэйрфакса, но старается поглубже спрятать своё отвращение к Синдикату.

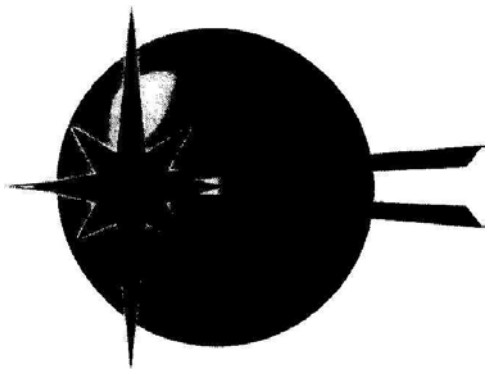
Оба офицера получили несколько дисциплинарных выговоров.

ТАКТИКА

Из-за своей роли защитников семей кавалеристов, 151-й разработал необычные стратегии защиты статичных объектов. Одна из них – тайное перемещение всего персонала и ценных материалов в другое место, но сохранение всех своих войск вокруг первоначального объекта. Потом 151-й позволяет атакующим прорваться к объекту, а затем со всевозможными увёртками отступает. Одновременно с этим они высылают на фланги два подразделения, которые сближаются и окружают атакующих. Хотя некоторые нанимателя ставят защиту объектов выше получения тяжёлых повреждений, ценные материалы остаются неповреждёнными.

151st Light Horse (Полк "Тёмная лошадка")
1 неполный полк/Ветераны/Сомневающиеся
CO/командир: полковник Чарльз Антонеску
XO: Чанг Ши Кох
50-й батальон тяжёлой кавалерии: майор Кент Фэйрфакс
8-й разведбатальон: майор Гэри Рибик
6-й разведбатальон: майор Бенедетто Порлисс

Из-за небольшой, но сильной оппозиции перемещению на Диерон 151-й на данный момент приводится как «Сомневающиеся». Тем не менее 151-й – сильный полк, которые в ближайшие полгода наберёт полную силу.



21-й УДАРНЫЙ ПОЛК: ЧЕТВЕРО ВСАДНИКОВ

Хотя он и сражался во многих боях, 21-й ударный полк лишь недавно, после 20 лет под командованием Эдвина Эймиса, получил своё прозвище. Постоянно издеваясь над внешними военными приличиями и доктриной, Эймис командовал 21-м полком со времён завершения войны 39 года до кампании на Охотнице. Из-за этого его положения «одержимого» полковник Чарльз Антонеску из 151-го полка лёгкой кавалерии – приверженец военных приличий – и прозвал их «Четверо всадников» (как четырёх конных вестников апокалипсиса).

Это никсколько не отразилось на их боевой эффективности. Помимо сражений на Охотнице, 21-й памятен своей местью за уничтоженный Нефритовыми Соколами 71-й лёгкий кавалерийский на Кикую. Хотя по технологии его катастрофически опережали, 21-й с конца 3053 года до начала 3054 года совершал постоянные набеги по всей границе с Нефритовыми Соколами, прежде чем вернулся в гарнизон на Кикую. Хотя в тех набегах они потеряли целый батальон, 21-й доказал, что необычная стратегия помогает отвоевать хоть один день у клановской технологии.

Знак отличия 21-го ударного полка – золотая звезда на фоне синего круга (звезда смещена влево), при этом северный, западный и южный лучи звезды выходят за пределы круга, а с восточной стороны звезды выходят 2 луча, пересекающие весь круг.

ОФИЦЕРЫ

У полковника Эвелины Айхер наступили непростые времена, что связано с её новым назначением. Более замкнутая, чем её предшественник, и более склонная к сомнению относительно своих действий, она очень осторожно держит бразды правления 21-м полком. Это привело к недовольству среди солдат, т.к. они не видят никаких изменений. Лишь время покажет, сможет ли она обуздать волнения в своём полку или же постенно она станет такой безрассудной, как этого хотят от неё её солдаты.

С другой стороны, капитан Стэйси Ворлисс, командир 85-й роты 3-го ударного батальона безрассудна настолько, насколько от неё этого ожидали. Пилотируя свой АКИ STU-5K *Stuka*, она привела свою роту ко множеству ошеломляющих побед над клановскими ОмниИстребителями в небе над Охотницей. Её несколько раз сбивали, но она отказывалась покинуть свою любимую машину. Она – хороший друг полковника Айхер, и многие в полку надеются, что бесшабашный ас «надоумит» своего полковника.

ТАКТИКА

21-й не отдаёт предпочтение какой-либо особенной тактике. Они празднуют успех там, где их противник чаще всего теряется, – в ряде продолжающихся сражений. Перемещая свои боевые единицы по полю боя случайным образом, они сначала атакуют, потом отступают, а затем осуществляют атаку с флангов в непонятных направлениях, что ещё больше вводит противника в заблуждение – и вот тут-то 21-й и добивает своего врага.

21st Striker Regiment («Четверо всадников»)
1 неполный полк/Ветераны/Надёжные
CO/командир: полковник Эвелина Айхер
XO: майор Фил Паркс
3-й ударный батальон: майор Рианна Армстронг
5-й ударный батальон: майор Энтони Витина
7-й ударный батальон: майор Джонатан Филдс

Хотя 21-й полк представляет собой мешанину из АКИ, Мехов, машин и пехоты, он имеет больший процент АКИ, чем любой другой полк «Лёгкой Кавалерии». Это позяволяет 21-му создавать на поле боя путём постоянных бомбардировок и беглых обстрелов дополнительный хаос.

19-й КАВАЛЕРИЙСКИЙ ПОЛК: КОНЬ-ФЕНИКС

В марте 2771 года войска Стефана Амариса на планете Дружелюбие уничтожили 19-й ударный полк «Лёгкой Кавалерии». Ссвобождение Терры, последующая борьба между Великими Домами за власть в Совете Звёздной Лиги, роспуск Совета и Исход Керенского оттеснили мысли о восстановлении какого-то одного полка, когда погибло столько других. А когда «Лёгкая Кавалерия» вернулась к нёмнической жизни, ей просто не хватило ресурсов выполнить задуманное.

В марте 3061 года генерал-лейтенант Эдвин Эймис решил создать новый полк, восстановив первоначальную численность «Лёгкой Кавалерии» до 4-х полков. Хотя он и не захотел восстаналвивать 19-й ударный, он посчитал важным, чтобы новый полк имел отношение к своему давно погибшему собрату. Поэтому он дал порядковый номер новому полку «19» и прозвал его «Конь-Феникс». Как феникс возрождается из пепла старого, так и 19-й кавалерийский полк чтит традиции 19-го ударного.

Хотя 19-му кавалерийскому от роду меньше года, он упорно тренируется. Многие кавалеристы, гордые своей принадлежностью к новому полку, были шокированы, когда генерал Эймис объявил о своём решении включить их в кампанию в Договоре Св.Ива. Однако благодаря тому, что многие офицеры 19-го являются на самом деле рекрутами из закалённых в боях подразделений, 19-й быстро продемонстрировал, что он очень опасный враг и едва ли не самый ценный полк в «Лёгкой Кавалерии».

Знаком отличия 19-го ударного полка был вставший на задние ноги мустанг. Чтобы сохранить связь с этим логотипом, знак отличия 19-го кавалерийского полка – пламенеющий мустанг на фоне жёлтого диска.

ОФИЦЕРЫ

Майор Ти Ван Тран лишь недавно стал членом «Лёгкой Кавалерии», но он является одной из множества причин того, почему на поле боя 19-й ведёт себя как ураган. Бывший командир 3-го батальона 21-го Центраврийского Уланского, майор Тран покинул его из-за серьёзных разногласий с командиром этого подразделения, полковником Эвелиной Хаскелл, и направился на Аутрич. Офицер «Лёгкой Кавалерии» по взаимодействию быстро связался с Высшим командованием «Лёгкой Кавалерии Эридана», когда понял, что он нужен им, и кавалеристы были более чем счастливы получить такого командира в уважаемое и благородное подразделение. он сразу же стал командиром 2-го ударного батальона, действуя также и как заместитель командира 19-го, и быстро сдружился с полковником Кальвином.

ТАКТИКА

Уникальная смесь даже для комбинированного подразделения, 19-й кавалерийский начал использовать своих Мехов загона своих противников в хорошо подготовленные пехотой ловушки. 19-й, благодаряд тому, что ставит пехоту выше Мехов, быстро стал известен своими ройными атаками или атаками коленных сочленений Мехов (точечными ударами или с помощью инферно).

19th Cavalry Regiment («Конь-Феникс»)
2 батальона/Регуляры/Фанатики
CO/командир: полковник Пол Кальвин
XO: майор Ти Ван Тран
2-й ударный батальон: майор Ти Ван Тран
4-й ударный батальон: майор Карл Веллингтон

Пока ещё не набравший полную силу, 19-й ударный полк имеет наибольшую концентрацию пехоты. Хотя майор Тран не очень сведущ в тактике комбинированных войск, ему в этом помогает полковник Кальвин.

КОРОЛЕВСКИЙ ПОЛК «ЧЁРНЫЙ ДОЗОР»

Кому: военному прецентору Виктору Штайнер-Дэвиону
От кого: полковника Нейла Кемпбелла, командира Королевского полка «Чёрный дозор»

Более тысячи лет прошло с тех пор, как первые члены «Чёрного дозора» прошли по нагорьям Шотландии на древней Терре. Большую часть того тысячелетия мы сражались, выигрывая у одних и проигрывая другим. Но ничто не жгло нас сильнее и не было позорнее, чем наш Провал. Когда ненавистный узурпатор захватил трон Звёздной Лиги и убил Первого Лорда, он опозорил и нас. Независимо от того, какие войска выдвигали против нас, независимо от наших действий с тех пор, каждый член «Чёрного дозора» знал, что мы пока ещё не стёрли пятно позора с нашей чести. До этого момента каждый член «Чёрного дозора» всей душой защищал Первого Лорда. Я скажу прямо: мы – отдельно от Сил обороны Звёздной Лиги. Ничто не остановит нас от выполнения нашего предназначения. Ничто1

К этому документу прикреплён файл, описывающий историю «Чёрного дозора», там также приводятся сведения о наших знаменитостях, нашей текущей боеготовности и т.д.

Искренне ваш,

- полковник Нейл Кемпбелл, Королевский полк «Чёрный дозор»

ИСТОРИЯ

Поле того, как Первым Лордом Звёздной Лиги стал Ян Камерон, одним из его первых действий было создание подразделения, которое бы, по его словам, «воплощало бы традиции, сердце и душу идеалов Звёздной Лиги». Помня об этом, он создал Королевский полк «Чёрный дозор». Веками семья лорда Камерона поддерживала «Чёрный дозор», добавив членов этого полка к числу своих личных стражей. Бессмертная преданность этих солдат побудила Яна Камерона сформировать новый полк «Чёрный дозор».

Объявление о существовании нового подразделения испугало многих во Внутренней Сфере, но больше всего это напугало полки «Горцев Нортвинда». Они тщательно берегли шотландские традиции прошлого и помнили ддавнюю историю своих предшественников, имевших общие корни с полком «Чёрный дозор». В «Чёрном дозоре», вскоре ставшим наиболее популярным полком, служили многие шотландцы Нортвинда, присоединившиеся к СОЗЛ.

В эпоху Звёздной Лиги между «Чёрным дозором» и «Горцами Нортвинда» царило взаимное уважение. Члены всех 6-и полков «Горцев Нортвинда» в конечном итоге служили с «Чёрным дозором». «Горцы Стюарта» особенно стремились подчеркнуть дух единства с «Чёрным дозором», и эти 2 полка обменялись огромным множеством воинов.

УПАДОК СЛАВЫ

27 декабря 2766 года Стефан Амарис предательски убил Первого Лорда Ричарда Камерона и поднял мятеж в Терранской Гегемонии. Застанные врасплох, очень немногие подразделения СОЗЛ отважно воспротивились этому. На Терре в это время было очень мало подразделений, среди них была и личная охрана Первого Лорда – Королевский полк «Чёрный дозор», каждый член которого прошёл элитную программу на оружейного сержанта. Зная о репутации этого подразделения, Амарис устроил засаду, чтобы уничтожить «Чёрный дозор». В той ловушке уцелело всего 9 МехВоинов «Чёрного дозора», и в низинах Горст (Gorst flats) они сразились против 4-го амарисовского Драгунского. Хотя их безнадёжно превосходили числом, «Чёрный дозор» не мог умереть просто так; действуя против такого противника, они систематически уничтожали волну за волной прибывающих врагов. Наконец, отказавшись растрачивать свои войска, Амарис воспользовался ядерным оружием и выжег даже следы этого гордого подразделения. «Горцы Нортвинда» сохранили одну из реликвий, оставшихся после этого подразделения: руку БэтлМеха *Highlander*.

ПАКТ

Во время 1-й Наследной войны, когда алчность и месть низвели Великие Дома до беспрецедентных уровней варварства, выборная группа из «Горцев Нортвинда» подготовила пакт, предназначенный для сохранения и воплощения высоких идеалов разодранной Звёздной Лиги. Хотя все горцы и считали себя хранителями таких традиций, эти их выборные люди были среди наиболее фанатичных приверженцев. Все они были из «Горцев Стюарта», полка, у которого было очень много общего с «Чёрным дозором». Они образовали секретную организацию внутри «Горцев», считая себя членами «Чёрного дозора» и готовых объявить о себе, когда Звёздная Лига будет восстановлена.

Члены этой одержимой тайной группировки хотели, чтобы об их существовании знали лишь их члены. Согласно иж требований, новый член мог появиться, только если все члены были согласны принять представленного кандидата. Выбранный кандидат подпадал под пристальное наблюдение, т.к. нужно было убедиться, что он или она никогда не предадут веру в «Чёрный дозор». За все года своего существования в этом тайном «Чёрном дозоре» никогда не было больше 12 (или около того) членов одновременно. Хотя почти все старшие командиры полков «Горцев» знали о существовании «Чёрного дозора», его членами были лишь очень немногие.

ВОЗРОЖДЕНИЕ «ЧЁРНОГО ДОЗОРА»

Когда «Горцев» достигла весть о формировании новой Звёздной Лиги и избрании нового Первого Лорда, «Чёрный дозор» сначала отказался поверить в это. Почти сразу же с получением этих сведений «Чёрный дозор» оказался на распутье, решая, что же делать дальше. Одна из фракций хотела немедленного представления «Чёрного дозора» Первому Лорду Сун-Цу Ляо в качестве личной охраны его резиденции. Капитан Нейл Кемпбелл, нынешний глава «Чёрного дозора», был уверен, что «Чёрный дозор» должен сначала проявить себя, а уже потом запрашивать разрешения выполнять свою историческую задачу.

Кемпбелл вскоре убедил «Чёрный дозор» принять его план и присоединиться к полку МакЛеода как части Экспедиционного полка «Змея». Сражаясь бок о бок с «Горцами» и Катильскими Уланами, «Чёрный дозор» прекрасно зарекомендовал себя, сдерживая однажды Ягуаров до тех пор, пока остальные подразделения не отступили в Дхуанские болота. Однако они потеряли почти целую роту, путешествуя к Охотнице.

ЗАКОННОЕ МЕСТО

По возвращении во Внутреннюю Сферу «Чёрный дозор» отделился ото всего остального возвращающегося войска и быстро переправился на мир Сиан (Sian). Заблаговременно послав ГИГ-сообщение, по пути они были встречены усиленной ротой из числа рекрутов «Горцев Нортвинда», которые помогли пополнить численность «Чёрного дозора» до 2-х полных рот. По прибытии на Сиан они представились Первому Лорду. Обескураженный Сун-Цу Ляо, тем не менее, благосклонно встретил «Чёрный дозор» и с удовольствием сделал их своей личной охраной.

После избрания Первым Лордом Теодора Куриты «Чёрный дозор» переместил свою резиденцию на Люсьен.

УНИФОРМА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

За тысячелетия некоторые детали парадной униформы «Чёрного дозора» остались неизменными. Сама униформа состоит из травянисто-зелёного цвета жакета с длинными рукавами, отделанные красным, выкроенного по меркам парадной униформы регулярной армии СОЗЛ, с высоким воротником и глубоким вырезом, открывающим белую рубашку, отделанную также красным. В официальной обстановке поверх этой формы надевается спускающаяся по плечам накидка – парадный шарф «Чёрного дозора». В полку горцев «Чёрного дозора» носится также и килт, включая и кожаную сумку мехом наружу с большими кремового цвета кисточками, окружёнными чёрными кисточками поменьше. Чёрные парадные ботинки и белые гетры дополняются шотландским беретом.

На левой груди носится звезда Камерона, а знак отличия звания – на правом плече, старинный знак отличия «Чёрного дозора» носится на передней части берета.

ПОДГОТОВКА

«Чёрный дозор» набирается преимущественно из подразделений СОЗЛ, но после одобрения командующего СОЗЛ – сейчас это военный рецентор Виктор Штайнер-Дэвион – они могут пополнять свои ряды из любого подразделения Внутренней Сферы, а каждый кандидат должен будет пройти массу вступительных экзаменов и тестов.

Т.к. каждый член «Чёрного дозора» должен быть готов пожертвовать своей жизнью ради защиты Первого Лорда, некоторые время рекруты подвергаются множеству дотошных проверок и боевых тестов. Из-за длительности этого процесса «Чёрный дозор» растёт очень медленно – сейчас он имеет размер батальона.

Тем не менее «Чёрный дозор» представляет одних из лучших МехВоинов Внутренней Сферы, конкурируя в этой области с такими подразделениями, как Гениоша, «Рыцари Внутренней Сферы» и «Драгуны Вульфа». Однако «Чёрный дозор» недоволен своим текущим положением и начал потихоньку направлять свой личный состав на новую годичную программу подготовки оружейных сержантов в Военном колледже им.Фохта на Токкайдо.

ЗНАМЕНИТЫЕ ЛИЧНОСТИ

ПОЛКОВНИК НЕЙЛ КЕМПБЕЛЛ

Полковник Нейл Кемпбелл – нынешний командир Королевского полка «Чёрный дозор». Воспитанный на рассказах о Звёздной Лиге, Кемпбелл стал убеждаться в том, что нужно жить в соответствии с бессмертными идеалами. В молодости он поклялся, что даже если вся остальная Внутренняя Сфера считает Звёздную Лигу мёртвой, он будет поступать по жизни так, как считает нужным в соответствии со своими идеалами.

После завершения военной академии «Горец» на Нортвинде Кемпбелл получил назначение в 1-й Горский Керни. За первые 2 года службы он проявил себя как компетентный МехВоин и прирождённый лидер. Его преданность быстро привлекла к нему внимание полковника Сенн, которая повысила его в звании до майора и сделала командиром 3-го батальона. В то же время небольшая группа горцев, посвятивших себя служению идеалам Звёздной Лиги, рассказала ему о «Чёрном дозоре», и вскоре он стал ёго членом. Его лидерские способности и преданность идеям Звёздной Лиги быстро сделелаи лидером возрождённого «Чёрного дозора», и ради того, чтобы занять этот почётный пост, он пошёл даже на понижение в звании до капитана.

После Охотницы, куда Кемпбелл увёл подразделение, чтобы только после этого показать его Первому Лорду, он получил звание полковник, ознаменовав выполнение «Чёрным дозором» достижение поставленной цели – вернуться к изначальному размеру, размеру полка.

С позволения Первого Лорда Теодора Куриты полковник Кемпбелл начал восполнять пробелы в подготовке «Чёрного дозора»: с 1 января 3062 года для «Чёрного дозора» были открыты двери Военного колледжа им.Фохта – им позволили начать годичное обучение по программе подготовки оружейных сержантов. Полковник Кемпбелл стал первым, начавшим это обучение.

Капитан Кемпбелл чуть ниже среднего роста, а его рыжие волосы и мощное телосложение говорят о шотладских предках.

МАЙОР АННЕТТА МАКГЕНРИ

Майор Аннетта МакГенри – одна из лишь трёх членов «Чёрного дозора», вернувшихся с Охотницы; и до возвращения полковника Кемпбелла «Чёрным дозором» командует она.

Хотя она и является дочерью члена 2-го Горского Керни, МакГенри в молодости мало интересовалась военной жизнью. Она захотела поскорее отдалиться от неё и вела бродячую жизнь, кочуя с мира на мир.

Когда вспыхнула 4-я Наследная война, МакГенри не было дома вот уже 2 года. Обескураженная услышанным – что «Горцы Нортвинда» вернулись домой, – она задалась вопросом – может, и ей пришло время вернуться домой? Прибыв на Нортвинд она почувствовала, насколько она любит этот мир, пленившись первыми поселениями на нагорьях Шотландии. Ещё более она была обескуражена дружелюбием горцев, отнёсшихся к ней как к заблудшей и вернувшейся дочери.

Полностью изменившись, она поступила в Нортвиндскую военную академию и стала членом 2-го Горского Керни, как и её отец. Спустя почти 20 лет молодой Нейл Кемпбелл сделал её членом «Чёрного дозора».

КОРОЛЕВСКИЙ ПОЛК «ЧЁРНЫЙ ДОЗОР»

Хотя нынешний полк «Чёрный дозор» находится на службе всего ничего, для Внутренней Сферы он исторически беспрецедентен. «Чёрный дозор» уважаем всеми Домами и наёмными полками, но трений между «Чёрным дозором» и личной охраной глав Домов были неизбежны – как это имело место в случае с «Коммандос смерти» канцлера Ляо. Это закончилось поножовщиной между полковником Кемпбеллом и *санг-шао* «Коммандос» Хьюнь-Цзеем, в которой оба офицера получили серьёзные ранения. Схожая ситуация назревает и с «Отомо», личной охраной координатора Теодора Куриты. Пока что не было дуэлей, но и их, кажется, не избежать. Словно подливая масла в огонь, выпускники программы подготовки на оружейных сержантов, как только вернутся в полк «Чёрный дозор», станут возможными источниками ещё одной скрытной войны, независимо от того, одобряет это Первый Лорд Теодор Курита или нет.

Кланы считают полк «Чёрный дозор» самой сильной издёвкой над настоящей Звёздной Лигой. Поэтому-то большинство кланеров, встречаясь в боях с этим полком, впадают в ярость берсерков. Так случалось всякий раз, когда полк сталкивался на Охотнице с воинами-Ягуарами.

Знак отличия «Чёрного дозора» нисколько не изменился за прошедшее тысячелетие. Обычно «Чёрный дозор» раскрашивает свои Мехи зелёным цветом и случайным образом наносят на них шотландские клетчатые ленты. Вдобавок все Мехи несут на плече правой руки знак отличия «Чёрного дозора».

ОФИЦЕРЫ

Капитан Такаши Инега лишь недавно стал командовать 3-й ротой «Чёрного дозора». Инега лично связался с Первым Лордом Теодором Куритой, что попросить Куриту отпустить его из 2-го Легиона Веги и позволить присоединиться к «Чёрному дозору». Ошеломлённый, Курита дал своё разрешение, надеясь, что тем самым трения между подразделениями ОВСД – чаще всего с «Отомо» – и «Чёрным дозором» несколько уменьшатся. Инега прошёл все необходимые тесты, став одним из рекрутов этого полка. Однако майор Аннетта МакГенри была настолько впечатлена его результатами и им самим, что назначила его командовать 3-й ротой.

ТАКТИКА

Полк «Чёрный дозор» по максимуму извлекает пользу из того, что он состоит из лучших МехВоинов Внутренней Сферы. Используя превосходство в пилотировании и стрельбе, этот полк легко обходит своего противника в маневрировании и стрельбе.

Royal Black Watch Regiment
1 батальон/Элита/Фанатики
CO: полковник Нейл Кемпбелл
XO: майор Аннетта МакГенри (действующий командующий)
XO: капитан Джеефри Морган (действующий заместитель)

Мехи «Чёрного дозора» - некоторые назвали бы это явной бравадой – не имеют ни единого элемента из клановского оборудования. Из-за того, что Кланы анафемствуют на тем, что представляет собой «Чёрный дозор», они уверены в своём превосходстве настолько, что сводят в бою все различия в технологиях к нулю. Однако им доступны лучшие Мехи Внутренней Сферы, с которыми воины делают всё, что позволяют данные модели – СОЗЛ приобретает почти все Мехи, производимые во Внутренней Сфере или на Периферии.

Вдобавок хотя не весь «Чёрный дозор» располагает этим оборудованием, капитан Такаши Инега научил свою роту широко пользоваться компьютерной системой С3, выпускаемой Синдикатом Драконов. Вся 3-я рота имеет эти системы – те Мехи, которые не имели в своей первоначальной конфигурации такого оборудования, были им дооснащены.

1-й КОРОЛЕВСКИЙ ПОЛК БЭТЛМЕХОВ («ЛЬВЫ МОРГАНА»)

Кому: военному прецентору Виктору Штайнер-Дэвиону
От кого: полковника Эндрю Редбёрна, командира 1-го Королевского полка БэтлМехов («Львы Моргана»)

Привет, Виктор!

Я приношу свои извинения за некоторое игнорирование твоих личных просьб. В последние месяцы мне нужно было сделать так много, что я едва не засыпал на ходу, а ел только тогда, когда мой заместитель заставлял меня делать это. Новый полк, который я назвал 1-й Королевский полк БэтлМехов («Львы Моргана») – в соответствии с традицией Звёздной Лиги и в память о человеке, сформировавшего Экспедиционный корпус «Змея» – наконец приступил к тренировкам. В недавней военной игре против комстаровской Галактики «Захватчик» мы, образно выражаясь, обезглавили их. Мы не слишком гордимся этим, т.к. до этого они дважды умело били нас. Но мы прогрессируем.

К своему письму я прикрепил затребованные вами сведения о нашей боеготовности. Я лишь прошу вас не менять в ближайшем будущем наименование моего подразделения на «1-й Королевский дивизион БэтлМехов».

Наконец, решение выбрать имя Моргана, а не генерала Уинстон было очень мучительным, но у меня необоримое чувство, что без его обаятельного руководства в самом начале мы никогда бы не прошли нашу подготовку, никогда не совершили бы путешествие длиной более 1000 световых лет и никогда бы не сражались на Охотнице. Однако я безоговорочно поддержу, чтобы следующий полк СОЗЛ носил имя Арианы Уинстон, чтя её блестящее руководство и высочайшее самопожертвование при уничтожении Дымчатых Ягуаров.

В заключении я обещаю не пропустить ваше следующее приглашение на обед.

Искренне ваш,

- полковник Эндрю Редбёрн, 1-й Королевский полк БэтлМехов

ИСТОРИЯ

История 1-го Королевского полка БэтлМехов кратка, но цветаста. Хотя подавляющее большинство наших солдат – из расформированного 1-го Катильского Уланского, 1-й Королевский полк БэтлМехов имеет отношение ко всем подразделениям, сражавшимся на Охотнице: 11-му Лиранскому Гвардейскому, 4-му Драконьему, «Легионерам Кингстона» – у нас есть даже два МехВоина из полка МакЛеода и один МехВоин из «Рыцарей Внутренней Сферы». Лишь комгвардейский 2-й дивизион, «Лёгкая Кавалерия Эридана» и команды спецвойск не имеют в наших рядах своих бывших членов.

Имея таких предков, этот отчёт был бы просто мошенничеством, использованием заслуг прошлого. Однако всё это было недавнее прошлое. За последние полгода все члены моего полка упорно работают над тем, чтобы влиться в подразделение и стать единым целым. Наша недавняя тренировочная победа над Галактикой «Захватчик» стала первым шагом в этом направлении. Я уверен, что за последующие полгода мы будем готовы принять любой вызов.

ПОДГОТОВКА

Подготовка в 1-м Королевском полку БэтлМехов очень жёсткая. Чтобы быть первым «новым» полком СОЗЛ, возникшим ещё 300 лет назад, каждый член этого подразделения должен проникнуться гордостью за новую Звёздную Лигу, продемонстрировав всё то, что делает их лучшим подразделением во Внутренней Сфере.

Этот полк тренируется с лучшими подразделениями, какие только возможны: «Лёгкая Кавалерия Эридана» и несколько дивизионов КомГвардии, а также несколько Кластеров Нова Котов – до своего назначения в Договор Св.Ива они особенно усиленно тренировались с Галактикой Тау. 1-й сражался даже против «Воинов Изанаги» и 1-го Гениоши. Хотя 1-й и проиграл им оба сражения, это лишь ещё больше раззадорило их и стало источником их победного напора в недавнем сражении с Галактикой «Захватчик».

Хотя 1-й стремится сразиться с подразделениями каждого Дома, ему это не всегда удаётся.

НАБОР

Хотя уцелевшие члены Экспедиционного корпуса «Змея» составляют львиную долю в рядах 1-го, этот полк принимает и некоторых рекрутов, обычно выпускников из академий, одобренных СОЗЛ.

Когда задались вопросом создания 1-го Королевского полка БэтлМехов, полковник Редбёрн провёл многие часы в изучении документов старой Звёздной Лиги относительно подготовки и набора членов полка. Когда же набор начался, он ввёл программу, которую СОЗЛ использовала уже давно: тем немногим, которым было позволено присоединиться к полку, получали звание сержант. Хотя выпускники начальных академий в таком звании явление необычное, это отражало старую политику СОЗЛ комплектования личного состава офицерами. Это также породило мистические измышления о том, что СОЗЛ готовит необстрелянных лейтенантов уровня ветеранов.

ТРАДИЦИИ

Хотя это и необычно для такого молодого подразделения, полковник Редбёрн посчитал очень важным, чтобы 1-й имел свои собственные традиции, помогающие слить воедино разобщённых членов. Уважая Галактику Тау Клана Нова Кота, 1-й постепенно перенял церемонию, основанную на «Хронике битв», практикуемой Нова Котами. Хотя более официальная, чем «Хроника», члены 1-го собираются раз в месяц, чтобы вспомнить о своих погибших на Охотнице товарищах и похвастаться своими «тренировочными» достижениями. Эта традиция пройдёт длинный путь, прежде чем 1-й сольётся в единое подразделение.

ЗНАМЕНИТЫЕ ЛИЧНОСТИ

ПОЛКОВНИК ЭНДРЮ РЕДБЁРН

Полковник Эндрю Редбёрн закончил в 3024 году в марке Капелла на Новом Сиртисе «Воинский чертог» и сразу же получил назначение в подготовительный корпус – излюбленный проект принца Ганса Дэвиона. Подготовительный корпус и его штат были сформированы из МехВоинов, прошедших обучение на сохранившихся границах Федеративных Солнц. С началом 4-й Наследной войны Редбёрн принял командование ротой «Дельта» подготовительного корпуса. Хотя подразделения регулярной армии открыто выражали своё презрение к этому корпусу, это их отношение вскоре изменилось, когда Редбёрн, возглавляя эту роту, одерживал победу за победой над казавшимися неодолимыми врагами. В одной из заключительных сражений этой войны он получил повышение в звании до майора. Его рота затем была слита с другими такими же единицами, сформировав 1-й Катильский Уланский под командованием Моргана Хасек-Дэвиона.

Когда Морган стал маршалом Армий Федеративного Содружества, Редбёрн получил звание генерал-лейтенанта и стал командовать 1-м Катильским Уланским. Во время клановского вторжения он планировал многие успешные операции.

На Охотнице боевой опыт Редбёрна и его сила воли позволили сохранить несколько полков. Вдобавок он был на Стране Мечты и командовал копьём из 1-го Катильского Уланского, сражаясь в Великом Отказе вместе с 10-м Лиранским Гвардейским и Виктором Штайнер-Дэвионом против Дымчатых Ягуаров.

По возвращении во Внутреннюю Сферу Редбёрн не захотел служить под руководством Катерины и уволился из ВСФС. Он принял предложение создать новое подразделение для СОЗЛ – вместе с последующим понижением в звании – и был шокирован и обрадован тем, что за ним последовало множество уцелевших членов из 1-го Катильского Уланского и многие члены из других подразделений, прошедших и уцелевших в горниле Охотницы.

1-й КОРОЛЕВСКИЙ ПОЛК БЭТЛМЕХОВ («ЛЬВЫ МОРГАНА»)

В феврале этого года 1-й Королевский полк БэтлМехов в третий раз встречался на поле учебного боя с комстаровской Галактикой «Захватчик». Бывший военный прецентор Анастасиус Фохт создал эту Галактику в подражание боевым формированиям Кланов. Хотя эта Галактика практически не имеет клановских Мехов, она является одним из лучших подразделений в КомГвардии. Имея такой источник под рукой, полковник Редбёрн потратил некоторое время на серию военных игр, закаляя характер нового подразделения против этой Галактики. В 3061 году они встречались дважды, и оба раза 1-й проигрывал, поэтому он встречался на поле боя и с другими подразделениями, надеясь увеличить свою боевую эффективность. Наконец, уверившись в том, что они смогут одолеть Галактику «Захватчик», 1-й вновь вышел на бой против неё.

Как бы дразня 1-й, «Зхаватчик» вначале начал обстрел своего противника с дальней дистанции, а затем отступил в Дьявольскую Купель (Devil's Bath), адское место зазубренных гранитных каньонов и грязевых гейзеров. Предполагалось, что эта Галактика попытается воссоздать успешные действия 6-го дивизиона против 1-го Гадючьего Гвардейского Клана Стальной Гадюки во время судьбоносного сражения на Токкайдо.

Однако полковник Редбёрн вместе с 1-м провели последние полгода в изучении Токкайдо и разузнали все обходные пути, которыми можно было без опаски пройти сквозь Дьявольскую Купель. Хотя военная игра длилась 12 адских часов, 1-й одержал победу.

Знак отличия 1-го Королевсакого полка БэтлМехов официально считается эмблема Экспедиционного корпуса «Змея»: чёрная змея с обнажёнными клыками и готовая нанести удар, кольцами свернувшаяся вокруг звезды Камерона.

ОФИЦЕРЫ

Майор Карл Слейпнесс, бывший *оверсте* 4-го Драконьего, является командиром 2-го батальона. Хотя Анастасиус Фохт предложил восстановить 4-й Драконий после го уничтожения на Охотнице, уцелевшие воины отклонили это предложение. Проницательный тактик, Слейпнесс с его умениями дипломата сейчас стремится преодолеть антикомстаровские настроения Свободной Расалхагской республики.

Майор Аннализа Проктор сначала была членом 1-го полка «Рыцарей Внутренней Сферы» и шокировала своего командира и полковника Редбёрна решением покинуть ряды ВЛСМ и стать членом нового полка СОЗЛ. Она ничего не говорит о своих причинах этого, но её способности утихомиривать разношёрстных членов этого недавно созданного полка быстро выдвинули её на пост командира 3-го батальона.

ТАКТИКА

Тактика 1-го Королевского полка БэтлМехов фокусируется на слиянии стилей сражения большинства подразделений Внутренней Сферы – концентрация огня – с технологическим превосходством клановских Мехов. Благодаря увеличившемуся диапазону ведения огня «Львы Моргана» концентрируют на отдельной цели копьё или больше Мехов, медленно при этом отступая, чтобы не позволить врагу воспользоваться своим оружием.

1st Royal BattleMech Regiment (“Львы Моргана”)
1 полк/Элита/Фанатики
CO/1 батальон: полковник Эндрю Редбёрн
XO: капитан Петер Кокол
2-й батальон: майор Карл Слейпнесс
3-й батальон: майор Аннализа Проктор

Благодаря трофеям, взятым на Охотнице, 1-й Королевский полк БэтлМехов практически весь состоит из клановских Мехов. Однако ОмниМехами является лишь 20% из них, и все они получили назначения в командные роты каждого из батальонов.

КЛАН НОВА КОТА

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ
РОДОВЫЕ ИМЕНА
КЛАНА НОВА КОТА

Основные Родовые Имена
Делепортас
Девали

МехВоины
Ностра
Лосси
Дрюммон
Росс

Элементалы
Уинтерс
Уэст
Ленардон

Аэрокосмические Пилоты
Леру
Баврос

И взыл волк в её видении,
Но нова кот настойчиво преследовал его,
Разгорячённый мелкими сражениями
С другими, пытаясь поймать его в клетку
Беспечности однообразия. Нова кот
Пристально смотрел вперёд, его сердце и разум были отданы
Пути Видения, обещавшего лучшую жизнь.
- *Предание* (Клан Нова Кота), Отрывок 50, Стих 5, Строки 26-32

Атакующий кот преследовал охотящегося кота,
Взвыв, они оба попали в объятья смерти
Свернувшейся кольцами змеи, раздавившей их обоих.
Атакующий кот преследовал охотящегося кота
Со всей осторожностью, атакующий кот высмотрел
Свернувшуюся кольцами змею, раздавившую охотившегося кота, –
и родилась новая звезда.
- Предание (Клан Нова Кота), Отрывок 374, Стих 3, Строки 17-24

Путь, который вёл нас к этому поворотному моменту в нашем путешествии, был извивающейся линией теней, огня и дыма, разбитый на отдельные моменты проблесками того, что никогда не было больше мелких подсказок о грядущем. Догадывались ли наши основатели о конце пути, на который они наставили нас? Понимала ли наша любимая Хан Сандра Росс будущую значимость своих действий или событий? Над этими вопросами нельзя не задумываться.

Не считаясь ни с чем, мы, Нова Коты, всегда полагались на видения и предзнаменования, ведшие нас в мрачные глубины будущего. Тот факт, что из двадцати первых Кланов, созданных Основателем, три были поглощены, два уничтожены, а ещё один раскололся, показывает всю степень опасности, грозившей нам в прошлом. Разве это не доказывает, что путь, по которому мы ступаем, есть правильный путь? Наши утраченные братья назвали нас предателями и отказались от нас. И всё же я вновь повторю – мы являемся членами Звёздной Лиги и мы бросим все наши войска, чтобы она жила и процветала.

Чтобы выполнить порученное мне задание, я, с благословления Хана Сентина Уэста, составила подробный отчёт о нашей текущей боеготовности и список войск, которые и представляют наши военные активы. Вдобавок, желая помочь интеграции нашего Клана с Внутренней Сферой, я добавила и историю нашего Клана Нова Кота. Ведь для того, чтобы понять нас и понять как мы стали тем, что мы из себя представляем, нужно знать нашь путь.

Я также проинформировала моего Хана о том, что это будет мой последний отчёт в качестве Хранителя Клятвы, и он уже наказал меня за мою смелость, назначив меня на новый пост. В качестве любезности с моей стороны я также предоставила эту информацию и вам, хотя, учитывая моё новое назначение, вы уже наверняка располагаете ею. Хотя проёденный мною путь полон ошибок, я высоко держу голову, зная, что и я сыграла свою небольшую роль в поиске Нова Котами правильного пути. Когда же моё время пройдёт, кто-нибудь другой станет во главе нас и направит нас в будущее.

- Биккон Уинтерс, Хранитель Клятвы, Клан Нова Кота, 18 марта 3062 года

ОСНОВАТЕЛИ

Хотя наше рождение нашего Клана напоминает рождение большинства Кланов, один из наших первооснователей не был членом Сил обороны Звёздной Лиги (СОЗЛ) – этот факт стал поводом для вековых высмеиваний нас. Этот же основатель присоединился к нашей касте торговцев. Для некоторых эти события стали событиями, мимо которых они не смогли пройти.

Манера, с которой Клан Нова Кота идёт по жизни, была заложена Филлипом Дрюммоном и Анной Росс. Хотя некоторые в нашем Клане недооценивают Анну, превознося её дочь Сандру, надо помнить одно – в отличии от современных сибов, дочь в те времена сильно зависела от матери. Поэтому без поддержки Анны Сандра никогда не стала бы нашим одним из самых любимых Ханов.

ФИЛЛИП ДРЮММОН

Когда Стефан Амарис убил Первого Лорда и уничтожил Звёздную Лигу, Филлип Дрюммон почувствовал себя жестоко преданными. Он чрезвычайно гордился тем, что его народ поддержал Звёздную Лигу, в то время как остальная Периферия восстала. Когда же стал ясен настоящий план Амариса, Дрюммон, как и многие мужчины и женщины из армии Республики Краевых Миров (Rim World Republic), впал в отчаяние. Чистота и преданность Дрюммона были растоптаны, и он искренне перенёс свою лояльность на генерала Керенского, считая его единственным человеком, по-прежнему заслуживавшим доверия.

Дрюммон продемонстрировал свою изобретательность и решимость уничтожить узурпатора, проникнув сквозь кордон безопасности вокруг штаба Керенского. В тот момент, когда Дрюммона уже готовились казнить как возможного наёмного убийцу, вмешался генерал, предложив ему присоединиться к СОЗЛ и рассекретить имевшиеся у него сведения о армии Республики Краевых Миров. Керенский интуитивно распознал его искренность и утвердил Дрюммона в звании новоиспечённого лейтенанта.

Однако Дрюммон отказался участвовать в боях и решил работать на военную разведку. Все воины СОЗЛ, окружавшие его, считали его шпионом или предателем. Только лишь годы преданной службы, а также предоставление неизменно точной информации, постепенно снискали ему уважение окружающих.

Когда раздался призыв к Исходу, Дрюммон не раздумывал ни секунды. Всё, с чем он покидал Внутреннюю Сферу, – одежда, в которую он был одет, – оказалось достаточно для того, чтобы он в конце концов стал основателем нашего Клана.

АННА РОСС

Жизнь Анны Росс была жесткой и безкомпромиссной с самого детства. Росс было всего 9 лет, когда ненавистный узурпатор вторгся на Терру. Она была отправлена в концлагерь, но благодаря группе сопротивления смогла бежать.

После двух лет, проведённых в бегстве, Анну на Греции (Greece) приняла группа сопротивления, полностью состоявшая из женщин. Эта высокодуховная организация помогла Росс излечить её душевные травмы, и она отплатила им благоразумными и умными предложениями относительно улучшения их сеть коммуникаций и предложила способы получения и распределения запасов. Лидеры её группы сопротивления быстро поняли её ценность и начали посылать Росс в другие группы сопротивления с целью увеличения их эффективности. Со временем её методы были взяты на вооружение большинством групп сопротивления в Европе и Азии. Момент освобождения Терры войсками Керенского Росс встретила в Москве.

Единогласно провозглашённая героем сопротивления, Анна Росс на одной из первых встреч освободителей и лидеров ячеек встретилась с капитаном СОЗЛ Петером Карповым. Год спустя они поженились, и оба присоединились к Исходу. Внутреннюю Сферу они покидали на борту корабля "Принц Евгений".

Всем известна история мятежа экипажа этого корабля. Не подчинившись самомỳ Великому Отцу, "Принц Евгений" и 8 других кораблей решили вернуться во Внутреннюю Сферу. Решить эту проблему можно было лишь единственным способом: Керенский захватил все 9 кораблей и казнил их офицеров – включая и Карпова.

Все Кланы понимают, что это деяние спасло нас от гибели – посмотрите на то, что случилось, когда Сфера в конце концов нашла нас. Тем не менее смерть Карпова ухудшила эмоциональное настроение Росс, и она не успокаивалась до тех пор, пока Керенский не издал Общий приказ №137. Когда СОЗЛ наконец достигли 5-и практически необитаемых миров – позднее названных мирами Пентагон, – Анна нашла новый дом на планете Цирцея. Живя с двумя двоюродными братьями своего мужа, она попыталась начать новую жизнь. Помня духовную силу ячеек сопротивления, Росс, посредством глубоко личных ритуалов, начала своё собственное излечение. То, что начиналось как ментальная техника примирения с тем, что она утратила, превратилось в способ видения жизни. Она стала понимать силу ритуалов и начала принимать истинность видений. В это же самое время Росс встретилась с Филлипом Дрюммоном.

Дрюммон во время контролируемой демобилизации, случившейся после прибытия на миры Пентагона покинул ряды СОЗЛ и стал учёным. Росс же стала преуспевающим торговцем, и в те первые несколько мирных лет колонизации они поженились и родили троих детей.

ГИБЕЛЬ РАЯ

Мирные годы недолговечны. Бунтарство, ненависть, злоба и старые счёты быстро нашли место в сердцах тех, кто ушёл так далеко. Оба пострадав в гражданской войне против Амариса, Дрюммон и Росс ужаснулись ярости вспыхнувшего мятежа и вместе с другими семьями скрылись в пустошах Цирцеи. Однако на их маленькое поселение напали, и двое из трёх детей Дрюммона и Росс погибли. Раздавленные горем, они присоеденились к войскам, поддерживавшим планетарное правительство.

Дикость сражений истощила их обоих, и они, вместе со своей уцелевшей дочерью Сандрой, с готовностью откликнулись на призыв Николаса Керенского ко Второму Исходу, на мир Страна Мечты.

Дрюммон, благодаря отшлифованным в недавних сражениях на Цирцее боевым навыкам, с лёгкостью пополнил ряды одного из созданных Николасом Кланов. Когда Керенский объявил о том, что во главе каждого Клана будут стоять два Хана, выбираемых из членов этих же Кланов, Дрюммон возглавил командование нового Клана Нова Кота. Наше *Предание* указывает на то, что это решение Николаса было вызвано желанием вознаградить Дрюммона за годы безупречной службы своему отцу, Александру Керенскому, и чтобы укрепить тот факт, что в Кланах прежняя преданность теперь значения не имеет. Если человек способный, он достигнет высших ступеней в нашем обществе. Этот поступок имел продолжение, когда Фелан Келл, захваченный во время операции «Возрождение», стал Ханом Клана Волка. Практически единодушно наши сотоварищи-Кланы презирают Клан Волка за это, но мы, Нова Коты, всегда верили, что Основатель был бы доволен этим их деянием. Разве Фелан не проявил себя как доблестный воин?

Так как Кланы продолжали укрепляться и готовиться к началу своего неминуемого возвращения в миры Пентагон, Анна Россе попала в касту торговцев. И хотя уже начала формироваться структура межкастовых отношений, Дрюммон и Росс втайне продолжали встречаться. Для них, как и для основателей Клана Призрачного Медведя, семья стала тем самым, что в конечном счёте и определяет нас.

Когда же поступил приказ о возвращении на миры Пентагон, Клан Нова Кота, вместе с Кланами Мангуста, Снежного Ворона и Неназываемыми освобождали Цирцею. Хотя операция "Клондайк" длилась почти год, Кланы в конце концов завоевали миры Пентагон. Необычайные способности наших воинов – постоянно находить слабые места в обороне противника – снискали им статус почти легендарный.

ПОЯВЛЕНИЕ САНДРЫ РОСС

После кампании за Пентагон Хан Дрюммон осознал, что он достиг предела своих возможностей. Тяжёлая болезнь медленно убивала его, и Дрюммона охватывало отчаяние, что вскоре он покинет свой пост. Однако после того, как его дочь Сандра прошла Испытание Положения и стала Звёздным Капитаном, забрезжила надежда.

Сандра была одаренным воином, вобрав в себя всё лучшее от обоих родителей. Прирождённый лидер, уверенная, что под пеленой мистицизма скрываются многие ответы, Сандра была близка к величию. Когда Дрюммон сообщил ей о своих планах, Сандра удалилась в свое личное святилище, находившееся в доме матери. После трех дней поста и медитаций её разум озарился ответом. Она согласилась сменить отца на посту Хана.

Хотя Сандра и чувствовала себя готовой занять этот пост, она знала, что ей необходимо Родовое Имя. В честь своей матери она приняла решение сражаться за Родовое Имя Росс. Хотя мать Сандры и носила эту фамилию, на самом деле оно принадлежало второму двоюродному брату Анны, Джейсону Россу (мать Сандры никогда не была членом касты воинов, поэтому её фамилия не была обессмертена в именах 800 избранных). Хотя это было не совсем обычно, в то время Испытание Родового Права ещё не сформировалось окончательно, и Великий Совет даровал ей право попытаться завоевать это Имя.

Она выиграла Испытание Родового Права и стала Сандрой Росс. Через несколько месяцев после этого она вызвала Хана Дрюммона на Испытание Обиды, обвинив его в том, что он больше не годен для поста Хана. В Кругу Равных она нарушила традицию и предложила ему добровольно покинуть этот пост. Второй раз в своей жизни Филлип Дрюммон отказался от всего того, что у него было.

Однако многие воины Клана были разъярены, посчитав это проявлением сентиментальности, и незамедлительно вызвали Сандру на Испытание Обиды. Она победила во всех дуэлях, и её боевые навыки и смелость произвели такое впечатление на остальной Клан, что все воины признали её Ханом.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ НОВА КОТА

Став Ханом, Сандра вновь удалилась в святилище. Через 5 дней она объявила, что видения указали ей путь, которым она превратит Нова Котов в лучшее общество, отличное от запланированного Основателем. Хотя многие были озадачены заявлением Хана Росс, что она будет принимать решения на основе видений, никто не оспорил её права так поступать. Её недавний триумф в Кругу Равных был всё ещё свеж, потому они и воздержались от конфронтации.

Она немедленно начала свои широкие изменения. Одним из наиболее далеко идущих изменений стало предоставление касте торговцев большей ответственности, чем было до этого. Т.к. Кланы вступали в Золотой Век, это обещало принести огромные дивиденты. Однако основным её деянием стало проповедование более духовного образа жизни. Её наставление открыло нам глаза на тот факт, что жизнь – это путь выборов, и что каждое действие может иметь последствия, которые лишь века спустя. Именно эта способность увидеть весь долгий путь и является той причиной, по которой мы пришли к Звёздной Лиге.

Убеждённая в необходимости самоконтроля, Хан Росс создаёт пост Хранителя Клятвы, который помогал бы усиливать духовную мощь Клана и его процветание; первым этот пост занял Луи Ченг. Хотя в нашей истории было несколько Ханов, не обладавших силой видений, необходимых для наставления Клана на правильный путь – они перекладывали эту задачу на плечи Хранителей Клятвы – настоящим показателем силы нашего пути стало то, что ни один Хранитель Клятвы не пытался свергнуть действующего Хана.

На Великом Совете Николас Керенский оспорил правомочность назначения на этот пост воинов, и Клан Волка выиграл право представлять Основателя в Испытании Отказа, объявленного им против Хана Росс. Росс победила, и вскоре прошла серия Испытаний Положения за пост Хранителя Клятвы. Люси Моррис стала первым официальным Хранителем Клятвы. Хан Росс не обиделась на Николаса за его действия, т.к. верила, что он просто не осознал всей важности этой новой должности.

Хотя вскоре и все остальные Кланы ввели подобный пост, в конечном счёте они превратили его в почётную должность на время проведения каких-либо церемоний, где намерения и действия подтверждались клятками.

ПУТИ ВИДЕНИЯ

После этих событий Хан Росс напишет "*Путь Видения*" – книгу, описывающую все видения своей матери и свои собственные. Большинство ритуалов, используемых нами сейчас, взяты именно из этой книги, и она – вместе с её личным дневником, в котором она продолжала записывать свои видения, – стала краеугольным камнем Форума Закона во время Великой Кучи-малы Хранителя Клятвы.

Хотя некоторые Ханы из других Кланов указывали на недопустимость странных нововведений Хана Росс, она просто ссылалась на эдикты нашего Основателя, запрещавшие вмешиваться в духовную жизнь любого народа. Не имея никаких задокументированных поводов для наказания столь явного неклановского поведения, эти Ханы впустую потратили своё время, решив, что Нова Коты вскоре оступятся.

Но этот день так и не наступил. Вместо этого Хан Росс дала нам умственное и эмоциональное направление нашей энергии, что позволило нам развиваться или даже обходить другие Кланы в достижениях.

КОНФЛИКТ С ЯГУАРОМ

С ростом Кланов росло стала расти и вражда между ними. Однако конфликт между Нова Котами и Дымчатыми Ягуарами – который в конечном счёте привёл к уничтожению последних – имеет весьма необычное начало. Вскоре после того, как Сандра Росс стала Ханом, она поняла, что привлекла внимание Лиама Исмирила, саХана Клана Дымчатого Ягуара, - в свою очередь и саХан привлёк её внимание. Хотя некоторое время они и наслаждались обществом друг друга, Хан Росс в конце концов поняла, что просто не может игнорировать радикальные отличия их философий.

После того, как она удалилась в святилище, её посетило видение, предсказывавшее ей, что если она продолжит свои отношения с саХаном Дымчатых Ягуаров, это в конце концов приведёт к гибели её Клана. Она немедленно прервала связь с саХаном Исмирилом, но мёртвый нова кот, найденный в железных матках нашей евгенической программы, дал ей знать, что она обрела врага – Клан Дымчатого Ягуара.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДРЮММОНА

Нет сомнения, что видение Хана Росс позволило нам встать на путь, приведший нас к нынешнему месту в истории. Однако некоторые её поступки привели к катастрофе. Когда Неназываемый Клан заявил о своём исключительном праве на их спорный тайник Брайена, Хан Росс поддержала их на Великом Совете. После последующего отказа Неназываемого Клана признать результаты Испытания Отказа и их последующей Уничтожения Хан Клана Волка Уинсон лично вызвал на Испытание Обиды Ханов всех Кланов, поддержавших Неназываемый Клан. Хан Сандра Росс сражалась храбро, но в том Испытании она была убита.

Узнав о гибели Хана Росс, вылечившийся Филлип Дрюммон понял, что является единственным, который сможет продолжить вести Нова Котов путём недавно обретённой веры. Выйдя победителем в серии Испытаний Положения, он предстал перед Советом Клана. Слова его были настолько красноречивы, что Совет утвердил Дрюммона Ханом, и Нова Котов в Золотой Век ввёл именно он, прожив 112 лет. Даже у Нова Котов, позволяющем воинам находиться на действительной службе гораздо дольше, нежели другие Кланы, это был беспрецедентный рекорд.

ЗОЛОТОЙ ВЕК

Золотой Век был крайне удачным временем для Нова Котов. Движимые нашими кастами учёных и торговцев, которым была дана огромная свобода действий, мы быстро выдвинулись на лидирующие позиции среди Кланов. В то время как другие Кланы создали ОмниМехи и Элементалов и значительно улучшить технологию железных маток, наши учёные разработали лазеры с увеличенной дальностью действия. Наша каста торговцев установила контакт с Кланом Морской Лисы (впоследствии – Алмазные Акулы), одним из Кланов, наиболее активно занимавшимся исследованиями Созвездия Керенского, пространства вокруг Страны Мечты, предоставив Лисам необходимое оборудование и запасы в обмен на долю во всех найденных ресурсах. Касты торговцев Нова Котов и Лис продолжали свои партнёрские отношения во время Золотого Века и после него. Даже Отречение от нас лишь ограничило, но не прервало эти отношения.

Хотя в это же время были поглощены Кланы Чёрной Вдовы и Мангуста, наш Клан продолжал свой путь.

Некоторые Галактики имели свои собственные счеты – особенно с Облачными Кобрами и Нефритовыми Соколами, – но наш Клан в целом враждовал лишь с Кланом Дымчатого Ягуара. С завершением Золотого Века желание некоторых вернуться во Внутреннюю Сферу разделило Кланы на фракции Хранителей – желающих защищать Внутреннюю Сферу от внешней агрессии, – и Крестоносцев, предпочитавших завоевать Внутреннюю Сферу и восстановить Звёздную Лигу.

ОПЕРАЦИЯ «ВОЗРОЖДЕНИЕ»

Хотя впервые Клан Нефритового Сокола призвал ко вторжению в 2980 году, Кланы-Хранители предложили отложить на 68 лет возвращение во Внутреннюю Сферу. Но появление JumpShip'а КомСтара рассеяло всю оппозицию, и Вторжение началось.

Как Хранитель Клятвы, я пыталась предупредить моих Ханов о надвигающейся опасности, которую я усмотрела в видении. Хотя Ханы Северен Леру и Люсиан Карнс были искусными воинами и более чем по праву занимали свои посты, славы возвращения нашего утраченного рая застила им глаза, и мы присоединились к остальным Кланам в сражениях за получение места во Вторжении. Хотя Нова Коты не получили места в первоначальном Вторжении, мы сражались достаточно хорошо, чтобы присоединиться к Стальным Гадюкам во втором и даже принять участие нескольких первых мелких конфликтах.

Однако Кешик Клана Нова Кота служил эскортом военного прецептора Анастасиуса Фохта во время его путешествия на «Матёрый Волк» ("Dire Wolf"), флагманский корабль Клана Волка. Как только я увидела военного прецептора, я поняла, что стала свидетелем своего видения во плоти, чем была потрясена до глубины. Я попыталась довести до сведения нашего Клана, что мы стоим на пороге нашей гибели, но мой Хан не слушал меня. Я даже вызвала саХана Карнса на Испытание Обиды, но потерпела поражение, и поэтому была вынуждена сидеть и молча наблюдать, как моё видение становится явью.

Когда ильХан Лео Шоуэрс погиб, новым ильХаном был избран Ульрик Керенский из Клана Волка, и он задействовал наш Клан. Однако мы заплатили свою цену за участие во Вторжении – мы разделили общий коридор вторжения вместе с ненавистными Дымчатыми Ягуарами. Хотя за период с ноября 3051 года по март 3052 мы захватили 16 миров – Тернби (Tarnby), Бьярред (Bjarred), Топляк (Sawyer), Чупадеро (Chupadero), Жанетта (Jeanette), Куршевиль (Courchevel), Ирес (Irece), Эйвон (Avon), Люсьен (Luthien), Итабайяна (Itabaiana), Жуазейро (Juazeiro), Муаланг (Mualang), Тениенте (Teniente), Карипаре (Caripare), Киренаика (Cyrenaica), Кановит (Kanowit), – лишь на Люсьене мы потерпели унизительное поражение. Действуя вместе с Ягуарами, для захвата этого мира мы развернули Галактики Альфа и Дельта. Но на нас набросилось 16 элитных линейных полков, и мы были вынуждены отступить.

Конечно, всё это бледнеет по сравнению с генеральным сражением за Терру на Токкайдо. Хотя Нова Коты нанесли КомСтарру тяжелей из всех Кланов урон, это была пиррова победа, т.к. наши войска в конце концов ушли с планеты побеждёнными.

БУДУЩИЕ ПУТИ

Справедливо стыдясь своей слепоты и высокомерия, Ханы Нова Котов после поражения на Токкайдо обратили своё внимание ко мне, за видением пути, который вернул бы нас на путь славы. Множество дней провела я в посту и ритуалах; вернувшись, я сообщила Кланам, что мы должны начать диалог с Синдикатом Драконов. Хотя мои Ханы были шокированы, доказательства правоты моих видений в виде разбитых Мехов Котов на Токкайдо были достаточно весомы, и они прислушались к моим словам.

Хотя мы изредка совершали набеги на ненавистных Ягуаров, наш Клан сконцентрировал усилия на восстановлении разбитого Тумена, налаживании отношений с населением на наших мирах во Внутренней Сфере ипродолжении диалога с Синдикатом Драконов. Когда в 3058 году началась операция «Бульдог», несколько наших Кластеров стали абтаками – принятыми в качестве воинов – нападавших войск, а затем в качестве членов СОЗЛ они сражались против Ягуаров.

Когда принц Виктор Штайнер-Дэвион вызвал Кланы-Крестоносцы на Испытание Отказа против Вторжения, наши Ханы встали на сторону Звёздной Лиги, сразившись на Стране Мечты против Ледяных Хеллионов. Мы даже взяли в качестве связанного МехВоина Трента – предавшего Ягуаров и передавшего координаты Дороги Исхода Внутренней Сфере. В том, что стало известно как Великий Отказ, оба наших Хана – и Северен Леру, и Люсиан Карнс – погибли, лишь бы Звёздная Лига победила. Мех Трента был уничтожен, но его тело найдено не было.

Как нам было известно вот уже несколько сот лет, достойный путь всегда полон опасностей, и наше возвращение в Звёздную Лигу имело гибельные последствия. Через неделю после Великого Отказа от нас Отреклись, и остальные Кланы набросились на нас. Хотя наши воины сражались отважно, мы не смогли устоять перед мощью комбинированного удара. Лишь благодаря беззаветному героизму воинов Галактик Ипсилон, Ро и Каппа и неожиданной помощи Кланов Алмазной Акулы и Снежного Ворона нам удалось перевезти немногих уцелевших из гражданских каст во Внутреннюю Сферу. Из нашего клановского пространства до Внутренней Сферы добралось менее 3-х полных Кластеров.

Но наш путь ещё не пройден. Хотя мы и понимаем, что большинство граждан Синдиката Драконов по-прежнему видит в нас врага, наши действия продемонстрировали нашу верность Звёздной Лиге. Разве не пожертвовали оба наших Хана своими жизнями ради возвращения в Звёздную Лигу, разве не дошёл наш клан до Отречения наших братьев ради этой же цели? Если этого недостаточно, то стычки между нашими войсками и ОВСД показывают, что мы агрессивны лишь в сражениях. Наша сдержанность перед лицом таких провокаций объединит то, что уже есть у нас. Хотя мы находим нынешнюю ситуацию печальной, мы признаём мудрость координатора Теодора Куриты, сформировавшего несколько месяцев префектору Ирес. Хотя это является нашей надеждой на то, что такое отделение Нова Котов от ОВСД даст им время принять нас, нужно всегда помнить, что впереди нас ожидает долгая дорога. Но ещё более печален разлад в наших собственных рядах – некоторые не видят ясного пути и вносят некоторое волнение.

Но мои видения сильны, и Нова Кот, как всегда, выживет.

КОГТИ КОТА

Во время операции «Бульдог», когда несколько наших Кластеров были взяты как абтаки, они получили новые обозначения подразделений. Когда Клан Нова Кота официально присоединился к Звёздной Лиге, Совет Клана обсудил вопрос переобозначения всех наших войск. Хотя окончательное решение пока ещё не принято, с целью отражения нашего нового положения мы провели реорганизацию всех наших войск.

СТРУКТУРА ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Структура подразделений нашего Клана уникальная для Внутренней Сферы. Очень важно, чтобы вы понимали состав наших войск, который позволяет нам не только полнее влиться в СОЗЛ, но также помогает оборонять Внутреннюю Сферу и от хищнических притязаний других Кланов.

Тумен нашего Клана не слишком отличается от Туменов большинства других Кланов, т.к. мы всегда придерживались традиций, положенных Основателем. Хотя одно время внутри нашего Тумена существовало 8 различных типов Кластеров, которые были организованы и использовались для специфических задач, на данный момент всё это изменилось. Внутри Кластеров вы теперь найдёте смесь всех типов ОмниМехов, БэтлМехов, АКИ, пехоты и машин. Слишком много потеряно и слишком много времени прошло с нашего рождения, чтобы мы сохранили чистые Кластера.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ МЕХОВ

Подобно большинству Кланов, Клан Нова Кота считает ОмниМех вершиной военной технологии, и мы имеем большее число именно таких машин, нежели обычных БэтлМехов. Хотя некоторые Кланы отклонились от правильного пути – подобно Адским Лошадям, с их любовью к машинам, и Снежным Воронам с их очарованностью космическим флотом, – наш Тумен твёрдо придерживается следующих принципов – большинство ОмниМехов развёртывается в наших Галактиках 1-го эшелона, а наши временные Галактики обычно располагают БэтлМехами 2-го эшелона.

СТАНДАРТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ КЛАНОВСКИХ МЕХОВ

Подразделение	Состав	Количество Мехов
Точка	-	1 Мех
Звезда	5 Точек	5 Мехов
Бинарий	2 Звезды	10 Мехов
Тринарий	3 Звезды	15 Мехов
Кластер	3-5 Тринариев/Бинариев	30-75 Мехов

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ЧАСТИ

Как и большинство Кланов, мы очень часто используем наши истребительные аппараты для ведения сражений в космосе или для операций в верхней атмосфере вроде боевого прикрытия при выводе DropShip'ов на орбиту. Однако, в отличие от большинства Кланов, которые обменивают при торгах большую часть своей аэрокосмической поддержки на Мехи, наши воины высоко ценят мощь и гибкость АКИ – особено при поддержке предпочитаемых нами воздушных высадок, – и большинство командиров выторговывают Мехи и АКИ в равной мере.

Кланы гордятся своими WarShip'ами. Ни в какой другой машине не сконцентрировано так много мощи, как в этой. У Нова Котов это особенно заметно – мы на данный момент располагаем флотом, по численности находящемуся на 4-м месте в изведанном пространстве.

БРОНЕМАШИНЫ

Помимо примечательных исключений у Кланов Адских Лошадей и Духа Крови, Кланы обычно развёртывают бронемашины в подразделениях соламы, где стареющие воины послуживают свои последние дни. Нова Коты также не являются исключением: в наших временных Галактиках мы развёртываем всё наше небольшое число бронемашин, где они могут быть использованы не только подразделениями соламы, но и в качестве подразделений для сдерживания толпы, если возникает такая необходимость.

СТАНДАРТНАЯ СТРУКТУРА БРОНЕМАШИН КЛАНА

Подразделение	Состав	Количество бронемашин
Точка	-	2 ТС
Звезда	5 Точек	10 ТС
Бинарий	2 Звезды	20 ТС
Тринарий	3 Звезды	30 ТС
Кластер	3-5 Тринариев/Бинариев	60-150 ТС

СТАНДАРТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ АЭРОКОСМИЧЕСКИХ СИЛ КЛАНА

Подразделение	Состав	Сила	Эквивалентное число единиц ВКС
Точка	-	2 истребителя	1 корабль*
Звезда	5 Точек	10 истребителей	5-6 кораблей**
Бинарий	2 Звезды	20 истребителей	10-12 кораблей
Тринарий	3 Звезды	30 истребителей	15-18 кораблей
Кластер	3-5 Тринариев/Бинариев	60-150 истребителей	-

* DropShip, JumpShip или WarShip

** Звёзды JumpShip'ов и WarShip'ов часто дополнительно включают в себя командный корабль

ПЕХОТНЫЕ ЧАСТИ

Как и в большинстве Кланов, Элементалы Нова Котов заменили на поле боя обычную пехоту. Их высокая смертносность и гибкость низвели традиционную пехоту до самых незавидных задач, обычно сфокусированных вокруг усмирения толп и захолустных гарнизонных служб. Однако это не означает, что у нас нет обычных пехотинцев. Как и в случае с бронемашинами, мы давно признали, что традиционная пехота всегда будет иметь место в любой армии, и поэтому мы сохранили крупные пехотные войска.

Вдобавок, хоть мы в прошлом и не имели высокой концентрации Элементалов (по сравнению с другими Кланами) в наших войсках, в последние годы такое положение вещей начало меняться. Не ясно, произошло ли это лишь из-за того, что наш Клан признал полезность таких подразделений, то ли это из-за того, что Хан Сентин Уэст сам является Элементалом.

СТАНДАРТНАЯ СТРУКТУРА ЭЛЕМЕНТАЛОВ/ПЕХОТЫ КЛАНА

Подразделение	Состав	Количество пехотинцев
Отделение	-	5 пехотинцев
Точка	5 отделений	5 Элементалов или 25 пехотинцев
Звезда	5 Точек	25 Элементалов или 125 пехотинцев
Бинарий	2 Звезды	50 Элементалов или 250 пехотинцев
Тринарий	3 Звезды	75 Элементалов или 375 пехотинцев
Кластер	2-5 Тринариев/ Бинариев	100-380 Элементалов

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЕ ВОЙСКА

Нова Коты всегда поддерживали мощный военно-космический флот WarShip'ов. Хотя мы никогда не использовали каких-либо бегемотов, которыми так гордятся большинство других Кланов, общий размер нашего флота – третий среди Кланов – давал нам многие преимущества на протяжении многих лет. Тот факт, что во время вынужденного исхода из пространства Кланов мы не потеряли ни единого корабля, демонстрирует мастерство экипажей наших WarShip'ов.

После нашего перемещения во Внутреннюю Сферу наш военно-космический резерв, как и весь наш Тумен, подвергся некоторым изменениям. На данный момент наши WarShip'ы разделены на 3 военно-космические Звезды, к каждой из которых придан командный корабль. Военно-космическая Звезда «Видение» включает в себя командный корабль *Истинное видение/True Vision* класса *Конгресс/Congress*, а также *Преданность/Faithful* класса *Лола III/Lola III*, *Образ духа/Spirit Sight* класса *Фредаза/Fredasa*, *Истинный путь/True Path* класса *Каррак/Carrack*, *Кровная клятка/Blood Oath*, *Узы/Bond* и *Обет/Promise* класса *Эгида/Aegis*. Военно-космическая Звезда «Божественность» включает в себя командный корабль *Анна Росс/Anna Rosse* класса *Йорк/York*, *Грядущий триумф/Future Triumph* класса *Фредаза*, *Опасное видение/Perilous Vision* класса *Каррак*, *Праведное возвращение/Righteous Return* класса *Винсент Мк 42/Vincrnt Mk 42* и *Клинок/Blade, Путь чести/Path of Honor* и *Поиск видения/Vision Quest* класса *Эгида*. Командный корабль военно-космической Звезды «Таинство» было уничтожено 8 августа 3058 года в бою с ягуаровским WarShip'ом класса *Эссекс/Essex Чёрный коготь/Dark Claw* у Обочины V (Wayside V). Оставшаяся часть военно-космическая Звезды включает в себя *Далёкое видение/Far Vision* и *Духовное видение/Spirit Vision* класса *Винсент Мк 42*, *Лишение/Void* класса *Каррак* и *Принцип/Principle*, *Хроника/Chronicle* и *Предание/Remembrance* класса *Эгида*. Наконец, более 100 лет флагманским кораблём Нова Котов был корабль *Истинное видение/True Vision* класса *Конгресс*. Однако Хан Уэст недавно сделал флагманским кораблём *Удар молнии/Thunderbolt* класса *Чёрный лев/Black Lion*, официально сменив его имя на *Северен Леру/Severen Leroux* в честь лидера и и в память о самопожертвовании, совершённом Ханом Леру ради нашего возвращения в Звёздную Лигу. Северен Леру придан Кешику НоваСтар. Из-за трений, существующих между Нова котами и Синдикатом Драконов, для каждой из планет Нова Котов в префектуре Ирес постоянно выделен минимум один корабль.

КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА

Клан Нова Кота следует обычной командной структуре, используемой большинством Кланов. Т.к. наши войска развёртываются теперь вместе, важно, чтобы КомСтар и СОЗЛ понимали нашу командную цепочку. От этого может зависеть исход конфликта в Договоре Св.Ива.

ХАН

Хан Нова Котов – наш единственный наиболее значимый воин, не имеющий себе равных в бою и политически искушённый. Выбираемый в голосовании большинством наших воинов, носящих Родовое Имя, наш Хан одно время был членом Великого Совета Кланов. Однако после Отречения от нас этой ответственности нашего Хана был положен конец.

В прошлом наш Хан командовал Кешиком Нова Кота, отделённым от других Галактик, что позволяло Хану при необходимости принять командование любой Галактикой. С реорганизацией нашего Тумена Кешик Нова Кота – теперь это Кешик НоваСтар – был слит с Галатикой Альфа.

Наш саХан помогает Хану во всех делах, которые Хан посчитает нужным. Если старший Хан убит или покинул свой пост, по традиции именно саХан занимает его пост. Хотя первоначально саХан командовал Кешиком Галактики Альфа, теперь он командует Кешиком второй по силе Галактики нашего Тумена – сейчас это Галактика Дельта.

КОМАНДИР ГАЛАКТИКИ/ЗВЁЗДНЫЙ АДМИРАЛ

В Клане Нова Кота Командиры Галактик (или Звёздные Адмиралы – в случае военно-космических сил) являются мощными и влиятельными воинами, зачастую заглядываясь на пост Хана. Победа Галактикой или Звездой WarShip'ов требует от воина огромных навыков как на поле боя, так и в политике, и умения воодушевить своих солдат. Командиры Галактик и Звёздные Адмиралы починяются напрямую нашему Хану, хотя в случае нарушения субординации мы стремимся быть более терпимыми, чем большинство других Кланов.

ЗВЁЗДНЫЙ ПОЛКОВНИК/
ЗВЁЗДНЫЙ КОММОДОР

Звёздный Полковник командует Кластером, собранным из нескольких Бинариев и/или Тринариев. Хотя Нова Коты и развёртывают несколько «чистых» Кластеров, мы стремимся смешивать Мехи, АКИ и Элементалов. Звёздный Коммодор командует отдельным WarShip'ом, или Звездой DropShip'ов или JumpShip'ов.

ЗВЁЗДНЫЙ КАПИТАН

Командуя Бинарием или Тринарием, включая и формирования типа СуперНова, Звёздный Капитан Нова Котов обладает и большой властью, и большой ответственностью. Многие наши Бинарии и Тринарии смешанного типа, поэтому большинство Звёздных Капитанов Нова Котов командует разнотипными войсками. Аэрокосмический Звёздный Капитан командует Тринарием или Бинарием истребителей, военно-космический Звёздный Капитан служит на WarShip'е как старший офицер, наподобие первого офицера или ведущего инженера, или командует одним DropShip'ом или JumpShip'ом.

Хотя мы и используем термин «Нова Капитан» для обозначения командира формирования СуперНова, мы никогда официально не вводили это звание.

ЗВЁЗДНЫЙ КОМАНДИР

Воины в данном звании командуют отдельной Звездой; эти воины командуют 5-ю Мехами, пилот - 10-ю истребителями, командир-Элементал - 25-ю рядовыми. Будучи на космическом корабле, Звёздный Командир служит как старший отсека.

Хотя мы и используем термин «Нова Командир» для обозначения командира формирования Нова, мы никогда официально не вводили это звание.

КОМАНДИР ТОЧКИ

Этот пост занимают те аэрокосмические пилоты, Элементалы и командиры бронемашин, в чьём подчинении находятся Точки, состоящие из более чем одного человека.

ВОИН

Самое низкое официальное звание воина в армии Клана Нова Кота – МехВоин, аэрокосмический пилот или Элементал. Те, кто выходит из сибко и удовлетворяет минимальным квалификационным требованиям, получают это звание и носят его до тех пор, пока не получат следующее звание в Испытании Положения.

ВОЕННАЯ ПРАКТИКА

Во многих случаях наш Клан учит постепенно. В нашей организации и развёртывании подразделений мы традиционны, как и любой Сокольничий, строго придерживаясь слов Керенского. Однако мы всегда были гибки во взглядах на сражение. Как нова кот осторожничает, хоть и является охотником, так и воин-Кот ведёт себя. Всегда готовые смотреть и учиться, мы переняли увиденную стратегию и тактику тех, кто окружает нас. Эта была та самая доктрина, которая и помогла нам в операции «Возрождение»: наблюдая за успехом Клана Волка и провалами Кланов Нефритового Сокола, Дымчатого Ягуара и Призрачного Медведя, увидеть и понять, что поможет нашим воинам победить в боях.

КОМАНДНАЯ СТРУКТУРА КЛАНА

Воинское звание в Кланах	Аналогичное звание Звёздной Лиги
ИльХан	Главнокомандующий
Хан	Генерал
СаХан	Генерал-майор
Командир Галактики	Генерал-лейтенант
Звёздный Полковник	Полковник/Майор
Звёздный Капитан	Капитан
Звёздный Командир	Лейтенант
Командир Точки	Старший сержант*
Воин	Сержант*

* В данном случае эквивалент носит приблизительный характер, т.к. звания Командир Точки и Воин у МехВоинов не существует

Мы превосходны в одной тактике: в воздушной высадке, когда DropShip'ы переводят в нижнюю атмосферу и позволяют ОмниМехам и Элементалам выполнить быстрый сброс без каких-либо ограничивающих, рассеивающих тепло капсул, используемых для сбросов в верхней атмосфере. Хотя другие Кланы и некоторые подразделения Внутренней Сферы также используют такую тактику, наше предпочтение энергетическому оружию и постоянные упраженения в стрельбе позволяют нашим подразделениям сражаться с наземными целями ещё во время нашего сброса – большинство других такой черты не имеют.

Теперь, когда мы присоединились к Звёздной Лиге, вероятнее всего, мы будем сталкиваться со всё более и более позорной тактикой, как со стороны Внутренней Сферы, так и со стороны Кланов. Наши воины всегда пытались следовать ритуалу зеллбригена, давая врагу шанс честно выиграть у сражающихся с ним наших воинов. Однако если наши оппоненты отметают зеллбриген, также поступаем и мы. Чтобы достичь будущего, кто-то должен когда-нибудь пожертвовать прошлым.

ПОДГОТОВКА

Подготовка в Клане Нова Кота подобна подготовке большинства Кланов. Каждое сибко состоит из примерно 100 воинов, а выпускаем мы за раз около 120 воинов. Наша подготовка, после того, как наша каста учёных изобрела лазеры с увеличенной дальностью действия, ставшие основным инструментом ведения клановских войн, делает упор на использовании энергетического оружия. Хотя мы не настолько эксцентричны, как воины Клана Гигантского Скорпиона, которые всегда пожертвуют победой, если предоставится возможность нанести превосходный удар по противнику, наши воины стремятся нанести противнику серию хороших попаданий.

После присоединения к Звёздной Лиге и последующего Отречения от нас наш Клан располагает 3-мя основными и несколькими вторичными подготовительными полигонами. Все основные полигоны находятся на Ирес (Irece), хотя мы планируем развернуть на Тениенте (Teniente) и 4-й основной полигон. Остальные, вторичные, полигоны размещаются на мирах по всей префектуре Ирес.

На Ирес мы также построили и главное генетическое хранилище, и наша программа сибкл была восстановлена, хотя пройдёт ещё некоторое время, прежде чем мы увидим новых выпускников её.

Отречение оказалось очень разрушительным для наших сибко.

Наконец, мы, подобно Клану Волка (в Изгнании), не подчинились Отречению и сохранили наши Родовые Имена. Однако мы планируем использовать лишь тот генетический материал, которым располагаем лишь мы. Т.к. Кланы отрекаются и от Родовых Имён тех, кто был подвергнут обряду Отречения, это не создаст каких-либо дополнительных трений.

УНИФОРМА И ЗНАКИ ОТЛИЧИЙ

Нижеследующая секция подробно описывает нашу старую и новую униформу, а также знаки отличий и обряды, практикуемые в нашем Тумене.

ПОЛЕВАЯ И ПАРАДНАЯ УНИФОРМЫ

С момента нашего создания полевая униформа Клана Нова Кота состояла из угольно-серого нательного костюма в полную длину с цельным воротничком и тонкими плечевыми накладками по типу глянцево-чёрной шерсти нова кота. По левому рукаву и торсу костюма бежит тонкий чёрный лампас. Завершали костюм чёрные ботинки наподобие мокасин. Парадная униформа просто добавляла к обычной полевой одежде грозного вида капюшон и берет.

Однако всё изменилось с тех пор, как мы присоединились к Силам обороны Звёздной Лиги, и впервые за 250 лет Нова Коты горделиво носят униформу СОЗЛ. Новая униформа сохранила уникальный облик формы Нова Котов, смешав стиль и цвета СОЗЛ. Как и до этого, парадная униформа добавляет лишь капюшон и берет.

ЦЕРЕМОНИАЛЬНАЯ УНИФОРМА

Хотя мы гордимся тем, что носим униформу СОЗЛ, мы сохранили уникальность нашей церемониальной униформы – которая, возможно, самая необычная среди Кланов, а наиболее традиционные Кланы называют её даже неуважительной. Все три составляющие этой униформы – жилет и брюки цветастой расцветки и перчатки с обрезанными пальцами – изготовлены из эластичной чёрной кожи. Обувь – по выбору; многие воины воздерживаются от ношения обуви. Они просто одевают гетры, а обувь носят лишь в случае необходимости. Наконец, каждый воин носит на поясе мешочек с венирами.

Церемониальная униформа носится на собрания Совета Клана и большинство наших ритуалов, включая и "Хроники битв“. Замысловатый головной убор – стилизованная голова нова кота – носится лишь когда к этому призовёт Хранитель Клятвы, или когда Ханы посещают Великий Совет. По настоянию наших более традиционных собратьев, когда Ханы посещают Великий Совет, жакет и шорты заменены чёрным костюмом в полную длину из кожи того же стиля. Понятно, что теперь необходимости в этом больше нет.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЙ

Как и во всех Кланах, цветные даггерстары указывают на статус воина: красные – для МехВоинов, синие – для аэрокосмических пилотов, зелёные – для Элементалов и чёрные – для членов экипажей DropShip’ов/JumpShip’ов. Маленькая белая звёздочка указывает на техническую касту. Эти даггерстары носятся в виде значков в правой петлице воротничка униформы СОЗЛ. Воины также носят знак отличия в виде синей луны в левой петлице воротничка униформы, которая указывает на их место в Звезде: Точка 1 – полная луна; Точка 2 – ущербная луна; Точка 3 – четверть луны; Точка 4 – серп тонкой луны; Точка 5 – новолуние (пустое поле луны).

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ ЗВАНИЙ

Знаки отличия званий Нова Котов отличаются от наших первоначальных обозначений званий. Воин не имеет какого-то специфического знака отличия – для его идентификации достаточно даггерстара. Командиры Точек носят красный кружок, а Командиры Звёзд – жёлтый кружок. Звёздный Капитан носит красное солнце с лучами на фоне синего круга, Звёздный Полковник – жёлтое солнце с лучами на фоне синего круга, а Командир Галактики – жёлто-красное солнце с лучами. Хан носит жёлто-красное солнце с лучами на фоне синего круга. После того, как Ханом стал Сентин Уэст, он разработал оригинальный значок Хана в качестве знака отличия саХана, а Совет Клана формально утвердил новый знак отличия Хана, который состоит из оригинального значка Хана с восьмиконечной белой звездой в центре.

Знак отличия воина Клана Нова Кота носится в виде нашивки на правом плече.

ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ КЛАНА И ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Знак отличия Клана Нова Кота носится на левой груди новой униформы Нова Котов. Изначально этот знак отличия изображал голову нова кота с яростно ощеренной пастью на фоне золотисто-жёлтого солнца с лучами и окружённую синим кругом. В новом символе Клана Нова Кота голова нова кота помещена на фоне звезды Камерона.

Знаки отличий Галактики и Кластера носятся на левом плече. Хотя многие Тринарии имеют свои собственные знаки отличий, они изображаются лишь на Мехах, бронекостюмах Элементалов, фюзеляжах АКИ и т.п. И Галактики, и Кешики имеют свои собственные уникальные обозначения. Из 8 различных типов Кластеров, имеющихся у Нова Котов, каждый тип имеет одинаковые эмблемы, украшенные определённым числом-указателем типа каждого Кластера. У Гвардейских Кластеров это вооружённый рыцарь. У Штурмовых Кластеров используют стилизованный Мех *Highlander* на фоне звезды с лучами. Кавалерийские Кластера используют ятаган на фоне восьмигранного щита. Ударные Кластера изображают стилизованный, эпохи Звёздной Лиги танк *Striker*, наполненный звёздами. Уланские Кластера изображают руку-мачту с закреплённым на ней вымпелом с синими полосами. Боевые Кластера используют пылающее стенобитное орудие на колёсах. Регулярные Кластера просто изображают знак отличия Клана Нова Кота. Гарнизонные Кластера сначала изображали наш столичный мир Барселла, но теперь изображают мир Ирес.

УБРАНСТВА

Нова Коты никогда не создавали каких-либо наград или убранств за службу. Мы всегда были уверены в том, что вениры воина – вот всё, что ему нужно в виде наград, и мы носим их так же гордо, как и любой другой Клан носит свои безвкусные безделушки и побрякушки.

СХЕМЫ РАСКРАСКИ

Помимо известного исключения для Временной Галактики Кси, Нова Коты стремятся раскрашивать свои Мехи в соответствующий камуфляж. Ведь нова кот – прежде всего едва различимый охотник.

ОБЫЧАИ И РИТУАЛЫ КЛАНА

Ниже приводятся обычаи, ритуалы и празднества, уникальные для Клана Нова Кота.

ВЕНИРЫ

Венир – это напоминание о бое, оставшемся в прошлом. Обычно носимые лишь на церемониях, эти памятные сувениры отмечают личные победы и поражения воина. Вениром может стать всё, что воин сочтёт уместным: кусок брони, нашивка захваченного врага, выдранный кусок ткани. Хотя другие Кланы иногда и практикуют этот обычай, лишь у Нова Котов каждый воин носит кожаный мешочек с венирами. Вдобавок лишь у Нова Котов вениры служат для духовной концентрации, и лишь Нова Коты дорожат ими также, как и воинским кодексом.

ОБРЯД ВИДЕНИЯ

Обряд Видения – самая почётная и мистическая церемония, выполняемая Нова Котами. В этой церемонии воин пытается обрести видение о будущем, которое приведёт его и его Клан к славе. После некоторого периода поста и бессонницы – каждый воин сам решает, как долог будет этот период, – воин садится лицом к костру и раскладывает перед собой свои вениры. Затем он, стремясь увидеть своё прошлое и будущее, смотрит на костёр и медленно «скармливает» свои вениры огню. Хранитель Клятвы является частью этой церемонии. Если воин уверен, что он получил видение, Хранитель Клятвы помогает ему интерпретировать его видение.

Из-за почти полной святости этого обряда никто даже и не думает перевирать результаты этой церемонии. Однако даже если видения не было, воин никакому шельмованию не подвергается – акт пожертвования своими венирами укрепляет славу каждого такого воина. Хотя воину не запрещается совершать множество попыток получить видение, жертвование большинством вениров ставит практический предел числу этих попыток. Самый известный воин, пытавшийся совершить обряд Видения и получивший видение, делал это не меньше пяти раз. При 4-й попытке Сентин Уэст, тогда ещё Звёздный Полковник, получил видение, что будет помогать уничтожать Галактику Тау Дымчатых Ягуаров. Не совсем уверенный в том, что он увидел, он ещё раз провёл обряд Видения. Хотя многие назвали его заносчивым сверх всякой меры, он в этот раз почувствовал, что для Нова Котов пришло время испытаний и что именно это видение нужно Нова Котам. Наш нынешний путь показывает, что он был прав.

ВЕЛИКАЯ КУЧА-МАЛА ХРАНИТЕЛЯ КЛЯТВЫ

Происходящая раз в год – изначально в самый длинный день в году на Барселле, но теперь в самый длинный день на Ирес, – Великая Куча-мала Хранителя Клятвы предлагает каждому члену Клана возможность стать Хранителем Клятвы. Великая Куча-мала предоставляет 2 арены, на которых кандидаты должны проявить свою доблесть – гигантский Круг Равных и Форум Закона. В этот день каждый член Клана, независимо от касты, может невооружённым войти в Круг Равных. Победитель этого сражения затем должен проявить – к вящему удовольствию Ханов и своих противников из Круга Равных – знание *Предания* в версии Нова Котов, клановских законов, традиций Нова Котов и множества исключений в законах и традициях. Если победитель Круга Равных проигрывает в этом испытании, на Форум Закона входит его последний противник. Если же и этот противник проиграет, действующий Хранитель Клятвы сохраняет за собой этот пост ещё на один год.

«ХРОНИКА БИТВ»

Раз в месяц воины Клана Нова Кота собираются в полночь в определённом месте – если это возможно, то на открытом воздухе, – и исполняют «Хронику битв». Надев свои церемониальные одеяния, воины собираются вокруг огромного костра с возвышающимся над ним помостом. Ритуал начинается с выстукивания на барабане 20-и ударов – по одному удару за каждый Клан, созданный Основателем. Затем самые старшие по званию воины поднимаются на помост и начинают ритуальный пересказ прошедших боёв и побед воинов-Котов, вдохновляя нынешних воинов совершать ещё более великие деяния. Это также помогает связать каждого воина с его Кластером, Галактикой и Кланом.

Очень сложно – едва не опасно, – чтобы весь Тумен сразу принял когда-нибудь участие в этом обряде. Поэтому по традиции каждый Кластер, согласно указанию своих Звёздных Полковников, собираются на исполнение этого обряда в различное время, хотя случаются и огромные собрания. Лишь 4 раза в истории Клана Нова Котов весь Тумен целиком принимал участие в этом ритуале. В последний раз это случилось 1 мая 3061 года – вместе с Днём Возвращения домой, – после прибытия последних воинов и гражданских Клана Нова Кота из пространства Кланов. В этот день отмечалось их прибытие и прославление возвращения Нова Котов в Звёздную Лигу.

РИТУАЛ СРАЖЕНИЯ

Всякий раз, когда Нова Коты идут в бой, они исполняют вариацию «Хроники боёв». В некоторых случаях эти два ритуала исполняются вместе.

Всякий раз, когда воины-Коты собираются участвовать в сражении, они встречаются вокруг ревущего костра, чтобы вспомнить прошлые победы и приветствовать славу и благородство новых побед. Большинство воинов перед началом этой церемонии проводят несколько дней постясь, надеясь увидеть в пламени костра видения. К участию в этой церемонии привлекается оркестр, в котором каждый его член, одетый в белые, просторные одеяния – обычно это связанные, – играет на различных инструментах, создавая невообразимый шум, который как бы противостоит дремотному ритму барабанов. В круг, состоящий из воинов, Мехов и Элементалов, выпускают нова кота. Затем круг начинает путанный танец на одном месте. Эта церемония может длиться часами, т.к. воины стремятся стать единым целым с нова котом и другими воинами, надеясь этим призвать победу.

Хотя после Отречения от нас с Дагды было вывезено множество нова котов, которых потом выпустили на Иресе, их включение в этот ритуал временно приостановлено до тех пор, пока их популяция не разрастётся достаточно сильно.

ДЕНЬ ВОЗВРАЩЕНИЯ ДОМОЙ

Новый праздник, впервые отмечавшийся 1 мая 3060 года – День Возвращения домой – проводится в честь нашего возвращения во Внутреннюю Сферу и Звёздную Лигу. Это время почитания памяти тех, кто пожертвовал собой ради нашего возвращения.

ЗНАМЕНИТЫЕ ВОИНЫ

ХАН СЕНТИН УЭСТ

Сентин Уэст стал Ханом Клана Нова Кота в начале 3060 года, после того, как предыдущие Ханы погибли в Великом Отказе. Хотя для Элементала он не очень высок, для сражения его рост никогда не был препятствием. В своём первом Испытании Положения он получил звание Звёздный Капитан, выиграв у своих сотоварищей-Элементалов значительно более высокого роста и силы. Позднее он выиграл Родовое Имя Уэст и при схожих обстоятельствах – звание Звёздного Полковника.

Во время Вторжения во Внутреннюю Сферу Сентин Уэст сражался во многих битвах, включая и Люсьен и Токкайдо. Сражение, сделавшее его имя известным всем Нова Котам, было сражением против «Горцев Нортвинда», когда они замаскировались под подразделение Дымчатых Ягуаров, а также принимал участие в полном уничтожении Галактики Тау Дымчатых Ягуаров.

Движимый видениями, именно он настроил Нова Котов поддержать Звёздную Лигу.

САХАН КАРЛ ДЕВАЛИ

Хотя Хан Уэст в высшей степени уверен в себе, его выбор саХана продемонстрировал его политическую искушённость. Даже несмотря на то, что его видения позволили ему быть очень уверенным в себе, всего 2 года назад он был всего лишь Звёздным Полковником. Понимая необходимость поддержки Совета Клана и остального Тумена, Хан Уэст выбрал на этот пост Карла Девали.

Более 10 лет являясь Командиром престижной Галактики Дельта, Карл Девали – выдающийся командующий и прекрасный помощник Хану Уэсту. Заострив своё внимание на усилении интеграции с Внутренней Сферой, Девали служит инструментом в воплощении видений обаятельного Уэста.

СВЯЗАННЫЙ МИНОРУ

Минору был взят как связанный Ханом Уэстом в начале 3062 года. Хотя большинство связанных теряют связи со своим прошлым, в данном случае это оказалось невозможным: Минору Курита является младшим сыном координатора Синдиката Драконов. Я предполагаю, что без Минору, действующим как офицер по взаимодействию между правительством Синдиката и нашим Советом Клана, ОВСД начало бы нападение на нас с целью очистить своё государство от нашего присутствия.

То, что Минору оказался ещё большим мистиком, чем мы сами – в некоторых моментах, – помогло ещё больше укрепить его положение в нашем обществе. Вдобавок то, что координатор позволил своему сыну стать связанным нашего Хана, продемонстрировало его глубокую веру в нас.

Я уже говорил, что как только я закончу этот отчёт, я покину свой пост. Большую часть последних 3-х лет я провёл, пытаясь понять Минору, и я уверен, что он должен получить шанс участвовать в следующем году в Великой Кучемале Хранителя Клятвы. Он уже успел доказать мне, что он является прилежным учеником и знает наши традиции и *Предание* даже лучше, чем любой другой воин, каких я знаю. Хотя на первый взгляд это и не заметно, он также очень крепкого телосложения и силён духом, а также очень сведущ в рукопашном бое.

Мой Хан, этот от чёт – мой последний отчёт, который официальный позволяет мне поддержать Минору на пост Хранителя Клятвы. Я знаю, что он должен пройти Великую Кучу-малу – его качества позволяют ему это сделать. Но я уверен, что ему также необходима и моя поддержка. Обратите, мой Хан, своё внимание на мои слова, и тщательно взвесьте их: если Нова Котам нужно уцелеть в виду сгущающихся облаков на нашем горизонте, Минору поможет нам как Хранитель Клятвы.

ГАЛАКТИКА АЛЬФА: ПОБЕДА НАД ЗАБЛУЖДЕНИЕМ

Галактика Альфа была сформирована после кампании за Пентагон, объединив оставшихся из 40 первых принимавших участие воинов, а также сюда были добавлены новые воины, захваченные в плен во время этой операции. Как и в большинстве других Кланов, Галактика Альфа более 200 лет была основой Тумена Нова Котов и участвовала в несметном количестве сражений – от пространства Кланов до Внутренней Сферы.

Хотя Галактика Альфа множество раз побеждала в операции "Возрождение", её поражение на Люсьене и Токкайдо подточило её мораль. Тот факт, что они нанесли КомСтару на Токкайдо наибольший из всех Кланов урон, не оправдывает их. Только сейчас эта Галактика гордо подняла голову, поняв, что их поражение предопределило то, что Нова Коты вновь носят звезду Камерона.

Знак отличия Галактики Альфа недавно был изменён на мозаичное изображение нова кота и дракона, обвившего звезду Камерона.

ОФИЦЕРЫ

Звёздный Полковник Леон Росс сразился в 3-х Испытаниях Обиды против своих собственных солдат, чтобы сохранить за собой командование 449-м. Его действия против ОВСД – и его неспособность ужиться с новой ролью Нова Котов – озлобили его подчинённых, и его смещение и перевод в Галактику Зета – лишь дело времени.

ТАКТИКА

Все воины Галактики Альфа искусны в поражении своих врагов выверенными выстрелами. В прошлом веке многие из этой Галактики бросали вызовы воинам из Клана Гигантского Скорпиона, чтобы посмотреть, кто из них лучше стреляет.

NovaStar Keshik
1 Тринарий/Элита/Фанатики
СО: Хан Сентин Уэст
Адъютант: Звёздный Полковник Луи Дрюммон

Кешик НоваСтар – первоначально Кешие Нова Кота – выдающееся из подразделений Нова Котов, впервые замеченных в боях с Внутренней Сферой, на мире Периферии Логово Драска (Drask's Den). Как было оговорено в условиях Испытания Отказа, которое поместило Нова Котов в следующую волну вторжения во Внутреннюю Сферу, это подразделение выиграло право участвовать во второстепенных операциях.

Знак отличия Кешика НоваСтар – простое изображение новой эмблемы Клана.

1st Nova Cat Guards («Длань Судьбы»)
5 Тринариев/Элита/Фанатики
СО: Звёздный Полковник Кальвин Росс

Столкнувшись с обманчивой тактикой Внутренней Сферы, саХан Люсиан Карнс продемонстрировал, что он сам не прочь использовать такую тактику, если она стяжает ещё большую славу его Клану. В нескольких случаях во время атаки миров Внутренней Сферы он приказывал 1-му Гвардейскому Кластеру маскироваться под другие подразделения.

Желая остановить эту тактику, которую считал бесчестной, Звёздный Капитан Кальвин Росс вызвал Звёздного Полковника Котинура Гритаса на Испытание Обиды и выиграл – как раз в это время на мире Эйвон началась операция "Бульдог".

449th Assault Claster («Радости и печали»)
4 Тринария/Ветераны/Надёжные
СО: Звёздный Полковник Леон Росс

Недавно Хан Уэст объявил 449-му выговор. Сражаясь в январе 3052 года на Тениенте с 3-м и 11-м Пештскими линейными полками, 449-й уронил свою честь, когда Хохиро Курита, наследник трона Синдиката Драконов и командир оборонявшихся, смог покинуть планету. В августе 3061 года, неся на Эйвоне вместе с 4-м Пештским Регулярным гарнизонну службу, Звёздный Полковник Росс бросил вызов 4-му на серию дуэлей, приведшей к стычкам между несколькими подразделениями Нова Котов и Синдиката и – в результате этого – к созданию префектуры Ирес.

489th Assault Claster («Третий глаз»)
4 Тринария/Ветераны/Надёжные
СО: Звёздный Полковник Эвелин Моррис

Хотя 489-й и участвовал в боях на Тениенте, обнаружились ограниченние способности воинов данного Кластера к несению гарнизонной службы совместно с подразделениями, воевавшими прежде против них.

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА: ПУТИ ВИДЕНИЯ

Хотя Галактика Дельта была сформирована вслед за Галактикой Альфа, она быстро обрела известность по всему пространству Кланов благодаря довольно-таки позорному происшествию. В 2868 году Звезда лёгких Мехов этой Галактики вызвала Клан Волка на Испытание Владения. Клан Волка выставил воинов в новоизобретённой броне – Элементалов, и, шокировав все Кланы, две Звезды этой новой бронепехоты победили Мехи Нова Котов, сделав Элементалов основными пехотными войсками Кланов.

Десятилетия спустя Галактика Дельта серией побед стёрла пятно позора и избавилась от клейма проигравших “пехоте".

Знак отличия Галактики Дельта – Элементал, раздавленный Мехом *Timber Wolf*.

ТАКТИКА

Неудивительно, что Галактика Дельта особенно подготовлена в противопехотной тактике.

Shiva Keshik
1 Тринарий/Элита/Фанатики
CO: саХан Карл Девали
Адъютант: Хранитель Клятвы Биккон Уинтерс

Когда Командир Галактики Карл Девали стал саХаном, он попросил и получил право сохранить Кешик Шива частью Галактики Дельта. Хранитель Клятвы всегда является заместителем командира Галактики.

Знак отличия Кешика Шита – стилизованое изображение Шивы, древнего индусского бога разрушения и возрождения.

4th Nova Cat Guards («Оракулы»)
4 Тринария/Ветераны/Фанатики
CO: Звёздный Полковник Уикен Росс

После завершения операции "Бульдог" 11-й Алшайнский "Мстители" присоединился к 4-му в несении гарнизонной службы на планете Порт Артур (Port Arthur). "Мстители" десятилетиями тренировались для боёв с Кланами и не могли без ненависти смотреть на новый путь Нова Котов. Когда они услышали об атаках 489-м 4-го Пештского Регулярного, они немедленно напали на 4-й Гвардейский. Лишь фанатичная преданность Нова Котов новой Звёздной Лиге позволила им проигнорировать этот урон их чести, дав координатору Курите время, необходимое для создания префектуры Ирес.

44th Nova Cat Cavaliers («Пять действий»)
4 Тринария/Ветераны/Надёжные
CO: Звёздный Полковник Кассин Дрюммон

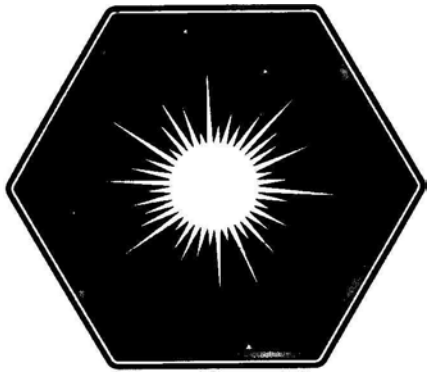
Вспомив футбольный матч между профессиональной футбольной лигой Шелиака и 78-м Бинарием поддержки Галактики Дельта Клана Призрачного Медведя за право управлять миром Шелиак (Sheliak) в 3051 году, 5-й кадровый полк «Сун Занг», высадившись на Итабайану во 2-й волне операции "Бульдог", бросил вызов 44-му на футбольный матч. Хотя Нова Коты больше привыкли к лакроссу, мы согласились на эту игру. Игра была упорная, но 5-й, возглавляемый звездой футбола *шо-са* Мэттью Диллаханти, после серии пенальти победил со счётом 5:3.

46th Nova Cat Cavaliers («Роковой июнь»)
4 Тринария/Элита/Фанатики
CO: Звёздный Полковник Милл Уотсон

46-й, вместс с 14-м Гарнизонным Кластером Галактики Омега, защищал планету Куршевиль, когда когда сюда во время 2-й волны операции «Бульдог» в конце июня высадился полк ОВСД «Риокен-року». Начав свою карьеру в Галактике Альфа, Звёздный Полковник Уотсон по-прежнему следовал традиции высокого мастерства стрельбы, управляя Мехом *Nova Cat*, и вызвал *mau-ca* Алексиса Ванхаробика на серию дуэлей-стрельб. *Tau-ca* Ванхаробик, в своём алом Мехе *Gunslinger*, оказался так же хорош, как и Уотсон, и 46-й присоединился к новой Звёздной Лиге.

119th Striker Cluster («Внутренняя гармония»)
4 Тринария/Ветераны/Надёжные
CO: Звёздный Полковник Гвиннет Карнс

В единственной битве между Нова Котами и ОВСД во 2-й волне операции "Бульдог" 119-й Ударный Кластер столкнулся с 1-м Прозерпинским Гусарским полком на Муаланге (Mualang). Однако там, где 1-й Прозерпинский во главе с *mau-ca* Александером Миновой больше демонстрировал свою силу 9-му Регулярному Кластеру Нова Котов, 4-й Прозерпинский выполнил приказ и разгромил 119-й.



ГАЛАКТИКА СИГМА: ДУХОВНОЕ ВИДЕНИЕ

Четвёртая по счёту Галактика, созданная Кланом Нова Кота, Галактика Сигма никогда не была известна так, как Альфа, Бета или Дельта Галактики, но тем не менее доказала свою ценность как клановское подразделение 1-го эшелона. Как и Галактика Бета, Сигма широко использовалась во время Золотого Века для расширения владений нашего Клана. Это вынуждало их сражаться со многими другими Кланами.

В 2888 году произошло особенно жестокое столкновение с Галактикой Дельта Клана Адских Лошадей, этот бой заставил весь наш Клан жаждать мести. После Отречения от нас Клан Адских Лошадей, продолжая вражду с Кланом Призрачного Медведя, выдвинул Галактику Дельта в качестве войск безопасности на Беаркло (Bearclaw). Разгорелось трёхстороннее сражение между Снежными Воронами, Адскими Лошадьми и нашей Галактикой Ро, которое привело к уничтожению последней. Адские Лошади наконец-то отомстили нам – из Галактики Ро уцелела лишь горстка воинов.

Знак отличия Галактики Дельта – звезда, превращающаяся в сверхновую.

ТАКТИКА

Галактика Сигма так долго воевала против других Кланов, что её воины стали мастерами в приспосабливании своей тактики под противников.

Lachesis Keshik
1 Тринарий/Элита/Фанатики
CO: Командир Галактики Келли Гардо
Адъютант: Звёздный Полковник Шейла Росс

Командир Галактики Гардо приняла командование над Кешиком Лахезис и Галактикой Сигма, доказав своё мастерство в набегах на миры Дымчатых Ягуаров, возглавляя 4-й Гвардейский Кластер.

Знак отличия Кешика Лахезис – сломанные весы правосудия.

Nova Cat Lancers («Путь правоты»)
5 Тринариев/Элита/Фанатики
CO: Звёздный Полковник Джокью Девали

Во время операции "Бульдог" Уланы были одним из первых подразделений Нова Котов, ставшими абтаками – их «связал» на Жанетте 2-й Диеронский регулярный. Как члены новой Звёздной Лиги, во время 4-й волны операции «Бульдог» они двинулись на мир Кабах (Kabah). Комбинированная мощь вторгавшихся войск быстро смела 7-й Гарнизонный Кластер (Галактика Пси) Клана Дымчатого Ягуара, хотя 333-й Ударный Тринарий 7-го Гарнизонного Кластера Ягуаров предпочёл не сражаться до конца, и его воины были взяты Уланами в качестве связанных. Всего 3 года спустя 333-й стал неожиданно предан Звёздной Лиге.

179th Striker Cluster («Круг власти»)
4 Тринария/Элита/Фанатики
CO: Звёздный Полковник Джилл Ленардон

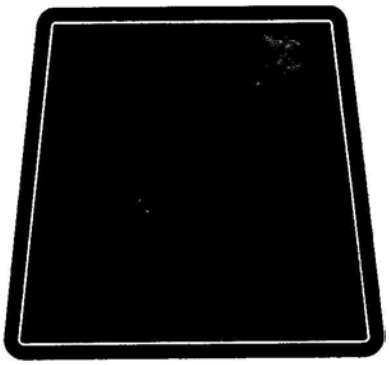
Хотя 179-й имел множество побед в прошлом, самой оглушительной победой стало совместное с 249-м Боевым Кластером уничтожение Галактики Тау Клана Дымчатого Ягуара 8 августа 3058 года на Обочине V. Возглавляемый Сентином Уэстом, тогда ещё Звёздным Полковником, 179-й и 246-й уничтожили Галактику Тау до последнего человека, включая и их WarShip, а затем отступили, оставив планету в руках «Горцев Нортвинда», служивших по контракту Синдикату Драконов.

246th Battle Claster («Истина веков»)
4 Тринария/Ветераны/Надёжные
CO: Звёздный Полковник Джос Китинг

Во время уничтожения ягуаровской Галактики Тау 246-м командовал Звёздный Полковник Сентин Уэст. Хотя Звёздный Полковник Джос Китинг не разделяет фанатичной преданности Звёздного Полковника Ленардона нашему нынешнему пути, он и его подразделение по-прежнему гордятся той своей потрясающей победой.

189th Striker Cluster («Придерживаясь пути»)
4 Тринария/Ветераны/Фанатики
CO: Звёздный Полковник Оливия Дрюммон

1 июля 3059 года 189-й во время операции "Бульдог" был побеждён 6-м Призрачным полком на планете Бьярред. Звёздный Полковник Оливия Дрюммон лично встретилась с *тау-ша* Катериной Олтион и предложила решить исход сражения при помощи подбрасывания монеты. Хитрая Звёздный Полковник Дрюммон шокировала *тау-са*, выбрав ребро, пока монет кувыркалась в воздухе. Когда же золотая монета упала решкой (изображавшей эмблему Сил обороны Звёздной Лиги) вверх, 189-й с радостью стал членом новой Звёздной Лиги.



ГАЛАКТИКА ТАУ: НОВЫЙ ПУТЬ

Проводя уменьшение размеров каждой из Галактик 1-го эшелона – чтобы сделать возможным участие целых Галактик в совместных с СОЗЛ операциях, – Хан Сентин Уэст создал Галактику Тау и, чтобы окончательно пополнить её личный состав, перевёл сюда несколько подразделений из других Галактик. Хан Уэст преднамеренно назвал новую Галактику именем уничтоженной им Галактики Дымчатых Ягуаров как символ победы и предостережение о дороговизне высокомерия.

Когда в 3061 году главнокомандующий СОЗЛ Виктор Штайнер-Дэвион призвал Нова Котов выделить войска для операций Звёздной Лиги в Договоре Св.Ива, Хан Сентин Уэст выбрал Галактику Тау, чтобы опробовать их. Галактика Тау по-прежнему участвует в этой операции.

Знак отличия Галактики Тау изображает мёртвого дымчатого ягуара в ногах нова кота, устало глядящего вдаль.

ОФИЦЕРЫ

Будучи Звёздным Полковником в 100-м Ударном Кластере, Командир Галактики Аякс Дрюммон получил поддержку Хана Сентина Уэста при выдвижении того на пост командующего новой Галактики. По слухам, Аякс Дрюммон был одним из первых, поддержавших видение тогда ещё Звёздного Полковника Уэста об уничтожении Галактики Тау Дымчатых Ягуаров.

ТАКТИКА

Хотя они сохранили сильную приверженность к клановскому ритуалу зеллбригена, воины Галактики Тау активно тренируются в тактике Внутренней Сферы. Они провели несколько тренировочных боёв против 1-го Королевского полка БэтлМехов, что даёт им преимущество перед остальными Галактиками Нова Котов, когда те встречают Тау войска Внутренней Сферы.

Vision Keshik
1 Тринарий/Элита/Фанатики
CO: Командир Галактики Аякс Дрюммон
Адъютант: Звёздный Полковник Суэйн Девали

Первоначально командный Кешик Галактики Альфа, после создания Галактики Тау Кешик Видение был переведён в неё.

Знак отличия – кошачий глаз на фоне даггерстара.

9th Nova Cat Regulars («Рискованный поиск»)
4 Тринария/Ветераны/Фанатики
CO: Звёздный Полковник Пол Гендерсон

9-й участвовал в одной из крупнейших битв между новой Звёздной Лигой и Нова Котами. Располагаясь к моменту начала операции "Бульдог" на Кановите (Kanowit), честь потребовала, чтобы Звёздный Полковник Гендерсон принял участие в этой жестокой битве. Войска СОЗЛ могли заслужить их уважение и поддержку только победой над ними. 1-й Прозерпинский Гусарский во главе с *mau-ca* Минова – обладателем Подвязки «Катана» за впечатляющее количество уничтоженых ОмниМехов Дымчатых Ягуаров –с этим заданием справился.

12th Nova Cat Regulars («Молот правоты»)
3 Тринария/Ветераны/Надёжные
CO: Звёздный Полковник Бел

12-й Регулярный Кластер не участвовал в операции "Возрождение" и лишь однаджы стаокнулся с войсками Внутренней Сферы, когда те совершали набег на границу с Оккупационной зоной Ягуаров и Котов. Они сохранили свой ветеранский статус постоянными набегами на Дымчатых Ягуаров. Хотя они и готовились с другими подразделениями из Галактики Тау применять тактику Внутренней Сферы, ничто не могло их подготовить к настоящему бою с подраделениями Внутренней Сферы. В нескольких набегах, совершённых ими на капелланские войска на мирах Договора Св.Ива, они потеряли полный Тринарий. Звёздный Полковник Бел безнадёжно пытается исправить эту ситуацию.

100th Striker Claster («Ужасное видение»)
3 Тринария/Регуляры/Надёжные
CO: Звёздный Полковник Отис

100-й был одним из нескольких подразделений, сражавшихся с «Фузилёрами Стирлинг» из «Горцев Нортвинда», когда те замаскировались под Дымчатых Ягуаров. Тогда ещё Звёздный Командир, Отис при поддержке одной Точки Элементалов атаковал 2 Меха «Горцев» и вблизи станции подзарядки 009 «Кошачий глаз» победил их на своём Мехе *Executioner*.

274th Battle Cluster («Кошачья зоркость»)
4 Тринария/Ветераны/Фанатики
CO: Звёздный Полковник Юлламон Лосси

Первоначально будучи частью Галактики Дельта, Звёздный Полковник Лосси потребовала перевести свой Кластер в Галактику Тау. Она сражалась на Испытании Обиды и почти проиграла Звёздному Капитану Эстеру Гритасу из 1-го Боевого Тринария. Однако она сумела победить, осталавшись во главе Кластера.

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА КСИ

В 2977 году один из Кластеров Галактики Бета нашего Клана сражался в Испытании Владения против Галактики Бета Клана Облачной Кобры. Незадолго до этого Кобры покорили цивилизацию Таните, и Командир Галактики Бета хотел проверить, не слишком ли сильно растянуты силы Кобр. Это оказалось не так, и несколько воинов Клана Нова Кота были взяты как связанные.

В 3050 году Командир Галактики Ностра решил атаковать Галактику Облачных Кобр Дельта. Хотя сражение прошло не очень удачно, Нова Коты были вынуждены покинуть планету, прихватив с собой несколько «связанных» из Кобр, одним из которых был Ял Штайнер. Хотя Ял проявил себя как способный воин, больше всего он поразил Галактику Кси своим знанием ритуалов Нова Котов. Лишь после долгих расспросов стало ясно, что один из глубоко мистических Монастырей Клана Облачной Кобры, Россей, был основан на мистицизме Нова Котов. Наш Клан пришёл к заключению, что пленение Кобрами воинов-Котов, происшедшее в 2977 году, привнесло в уникальную систему Монастырей Клана Облачной Кобры мистицизм Котов. С тех пор Галактика Кси полностью переняла этот мистицизм и сформировала свой собственный «мини»-Монастырь. Хотя Отречение от нас и осложнило обстановку, этот Монастырь до сих пор поддерживает отношения с членами Монастыря Клана Облачной Кобры Россей.

Знак отличия Галактики Кси Галактики Кси из-за результатов нескольких Испытаний Обид со стороны других Галактик был недавно изменён – теперь это изображение облачной кобры, защитно свернувшейся кольцами вокруг планеты, с греческой буквой «кси» позади.

ОФИЦЕРЫ

Ял Штайнер недавно выиграл в Испытании Положения звание Звёздный Капитан и стал командиром 1-го Гарнизонного Кластера. Он является проповедником Монастыря Россей за его пределами, в Галактике Кси, и хотя он считает этот титул неподходящим для себя и всячески старается избегать его, некоторые воины-Коты называют его экХаном.

ТАКТИКА

В отличие от остальных Нова Котов, раскрашивающих свои машины в соответствующие камуфляжные цвета, воины Галактики Кси раскрашивают свои Мехи в ослепительно-яркие цвета и наносят на них древние символы-глифы, что может отвлечь внимание противника.

'MECH

1st Garrison Cluster («Мистический свет»)
6 Бинариев/Ветераны/Фанатики
СО: Командир Галактики Эльянна Делепортас

1-й Гарнизонный Кластер был среди первых подразделений Нова Котов, столкнувшихся с СОЗЛ на поле боя. Чтобы уменьшить ненужные дополнительные потери, Звёздный Полковник Кальвин из 1-го Гвардейского Кластера решился на серию Испытаний Владения с воинами ОВСД, противостоявшими воинам нашего Клана. Победитель получил бы мир Эйвон. 1-й Гарнизонный сражался со 2-м и 3-м батальонами 4-го Пештского Регулярного. Хотя 1-й прекрасно сражался, в конце концов он проиграл и был взят как абтака, а потом вместе с СОЗЛ сражался против 1-го Гвардейского Кластера Галактики Бета Дымчатых Ягуаров.

'MECH

3rd Garrison Cluster («Далеко и близко»)
4 Тринария/Ветераны/Фанатики
СО: Звёздный Полковник Брент Лосси

Как и 1-й, 3-й Гарнизонный также сражался на Эйвоне против ОВСД и также был побеждён и сделан абтакой. Пока 1-й сражался с Гвардейским Кластером Ягуаров, 3-й, вместе с 1-м Гвардейским Нова Кота, принимал участие в нападении на командование Галактики Бета Клана Дымчатого Ягуара. Хотя Ягуары и бежали, 3-й превосходно проявил себя.

AEROSPACE

5th Garrison Claster («Следуй с верой»)
4 Бинария/Регуляры/Надёжные
СО: Звёздный Полковник Лен Баррос

Пилот Сола очень известна среди воинов Галактики Кси. Одно из наиболее причудливых происшествий во время операции "Бульдог" произошло, когда 2-й Легион «Ан Тинг» приземлился на Ирес и вызвал 5-й Гарнизонный на состязание по выпивке. Пехотинец Эван Палтров, легендарный выпивоха 2-го Легиона «Ан Тинг», выставил против пилота Солы себя и во время состязания напоил её до такой степени, что та без чувств упала под стол. Хотя 5-й и проиграл, пилот Сола вызвала восхищение у всей Галактики Кси.

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ОМИКРОН

Галактика Омикрон, хотя и надёжна, никогда не имела таких ярких достижений, как остальные Галактики. Единственное яркое событие в их монотонной службе произошло в 2913 году, когда командный Тринарий 9-го Гарнизонного Кластера, возглавляемый Командиром Галактики Омикрон Тевором Девали, атаковал 5-й Облачный Кольцевой новой Галактики Дельта Клана Облачной Кобры на планете Брим (Brim). Без поддержки Мехами и с прикованными из-за плохой погоды к земле АКИ, Дельта располагала для обороны лишь традиционными войсками. Это была славная мясорубка, к концу которой Нова Коты захватили более 50 АКИ, которые потом использовали для пополнения 6-го Регулярного Нова Кота Кластера. Хотя Облачные Кобры отомстили год спустя, уничтожив 9-й Гарнизонный Кластер, битва на Бриме наиболее яркое пятно в истории Галактики Омикрон.

После победы над Галактикой Облачных Кобр Дельта знак отличия Галактики Омикрон был изменён. Он изображает освещённого молниями гигантского нова кота, сидящего на горном пике, возвышающегося над пеленой облаков.

ТАКТИКА

Галактика Омикрон постоянно практикует воздушные высадки, предпочитаемые большинством воинов Нова Кота, выполняя этот манёвр лучше всех.

6th Garrison Cluster («Правдивые видения»)
5 Тринариев/Ветераны/Фанатики
CO: Командир Галактики Карл Ленардон

Когда «Воины Изанаги» во время 1-й волны операции "Бульдог" высадились на Тениенте, они обнаружили поджидавший их там 6-й Гарнизонный Кластер. Зная о воспетых в нашем *Предании* деяния *тай-са* Шина Йодамы, Командир Галактики Карл Ленардон и весь 6-й Кластер сочли высокой честью принять поражение от элитного подразделения ОВСД.

4th Nova Cat Regulars («Без запинки»)
3 Тринария/Регуляры/Надёжные
CO: Звёздный Полковник Сал

4-й быстро стал абтакой 1-го Шинского Легиона на Киренаике во время 1-й волны операции "Бульдог". Это должно было бы способствовать хорошим отношениям между двумя подразделениями, но надежды не оправдались. После завершения операции "Бульдог" 1-й Шинский прибыл на Киренаику для совместной с 4-м Регуляным Кластером гарнизонной службы. Помня своё поражение от 179-го Ударного Кластера в феврале 3052 года, 1-й был настроен на драку. В середине 3061 года трения между ними вылились в нападение Шинского Легиона на 4-й Регулярный. После нескольких дней ожесточённого боя, в котором 4-й потерял 2 Тринария, обе стороны разошлись. Хотя было ясно, что 4-й не виноват в этом происшествии, Хан Уэст перевёл его на Таразед (Tarazed), надеясь уменьшить нарастающую напряженность между Нова Котами и ОВСД.

5th Nova Cat Regulars («Круг правоты»)
3 Тринария/Регуляры/Фанатики
CO: Звёздный Полковник Джеймс Бедфорд

Один из немногих Кластеров Клана Нова Кота, принимавших активное участие в операции "Бульдог", 5-й после долгой битвы на Карипаре был побеждён 1-м Шинским Легионом. В качестве новых воинов СОЗЛ, 5-й вместе с двумя Тринариями 1-го Гвардейского Нова Кота Звёздной Лиги Кластера, 2-м Легионом «Ан Тинг», 79-м дивизионом, 1-м Фузилёрским Ориенте и 1-м Уланским Св.Ива был выдвинут против 2-го Гвардейского Ягуаров. Даже несмотря на такое превосходство, планету покинуло больше Тринария Ягуаров.

6th Nova Cat Regulars («Огни в ночи»)
6 Тринариев/Ветераны/Надёжные
CO: Звёздный Полковник Бил Леру

Судьбу мира Жуазейро во 2-й волне операции «Будьлог» решил бой на симуляторе между командной СуперНовой Бинария 6-го Регулярного и командной ротой «Воинов Изанаги». Эта "битва" быстро закончилась, когда *mau-ca* Шин Йодама на своем *Dragon Fire* удачным выстрелом из автоматической пушки обезглавил *Hellbringer* Звёздного Полковника Била Леру.

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ХИ

До создания Галактики Зета, Галактика Хи имела репутацию худшей Галактики в Тумене Клана, эта репутацию они заслужили в 2947 году, когда Клан Звёздного Ужа одолел их в Испытании Владения за фабрику по производству Мехов на Бриме. Впрочем, в каждом Клане есть Галактика, в которую переводятся самые нежелательные воины. Однако в Тумене Нова Кота эти нежелательные воины сами "выбирают" своё новое назначение - путём Испытания Положения. Большинство рады видеть именно там. После недавнего назначения Анжелики Уэст командиром Хи, Галактика начала потихоньку избавляться от такой репутации, в основном благодаря тренировочным боям с 12-м дивизионом КомГвардии.

Знак отличия Галактики Хи – полумесяц, истекающий кровью.

ОФИЦЕРЫ

Командир Галактики Анжелика Уэст лишь недавно получила своё Родовое Имя и это новое назначение. Выдвинутая на соискание Родового Имени Уэст самим Ханом Уэстом, Анжелика оправдала надежды Хана, выиграв этот состязание. Мнее полугода спустя она потребовала Испытания Обиды против предыдущего Командира Галактики, который, как она считала, был очень некомпетентным, и победила его. Бывший командир 153-го Гарнизонного Кластера, Анжелика была одной из первых, поддержавших Хана Уэста, что породило слухи, будто именно по этому Хан и подержал её кандидатуру на Испытании Родового Права. Даже если это и так, она быстро отплатила Хану, восстанавливая мораль всей Галактики.

ТАКТИКА

Хоть Галактика Хи и исправляется, она по-прежнему отвратительно действуют в крупномасштабных сражениях – а это означает, что Командир Галактики Уэст в основном использует формирования не крупнее Тринария.

'MECH

10th Garrison Cluster («Вперёд!»)
3 Тринария/Ветераны/Фанатики
CO: Командир Галактики Анжелика Уэст

10-й Гарнизонный недавно столкнулся с 7-м Когтистым Кластером Галактики Сигма Клана Призрачного Медведя, нарушившим границы Синдиката Дракона с целью определить боеготовность Нова Котов. Хотя 10-й отлично показал себя, количественное превосходство 7-го изменило результат битвы. В конце концов Звёздный Полковник 7-го Когтистого Ясмин выиграла Испытание Владения и покинула планету с новым ОмниМехом *Nova Cat*.

INFANTRY

11th Garrisone Cluster («Без осечек»)
3 Бинария/Регуляры/Надёжные
CO: Звёздный Полковник Филип Сумнер

Командир Галактики Анжелика Уэст, сама Элементал, сконцентрировала все свои войска Элементалов в одном подразделении – в 11-м Гарнизонном Кластере. Непонятно, было ли это имитацией медвежьей Галактики Зета, то ли это её собственная инициатива. Пока же 11-й в боях не участвовал.

'MECH

12th Garrisone Cluster («Неотъемлемая правда»)
4 Тринария/Регуляры/Надёжные
CO: Звёздный Полковник Тодд

Звёздный полковник Тодд ещё смиряется с тем фактом, что его подразделение, как и весь мир Топляк (Sawyer), было захвачено 3-м Ночным Охотничьим во время 1-й волны операции "Бульдог", после того как командир крыло 3-го, *чу-и* Киммочи Окинора победил его в аэрокосмическом симуляторе. Ходят слухи, что никто не хочет выдвигать его на соискание Родового Имени Баврос – членом Дома которого он является. Если это на самом деле так, Тодд примет участие в Великой Куче-мале, если захочет получить данное Родовое Имя.

'MECH

153rd Garrisone Cluster («Непреходящая сила»)
3 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся
CO: Звёздный Полковник Ларри Райс

Пока 1-й батальон 6-го Призрачного полка во 2-й волне операции "Бульдог" сражался за мир Бьярред, 2-й и 3-й батальоны получили назначение на мир Тернби (Tarnby), который защищал 153-ё Гарнизонный Кластер. Когда они прибыли на планету, Звёздный Полковник Райс предложил им на спор подняться на гору Нейзари (Neyzari mount). *Чу-са* Меито Макура с удовольствием принял этот вызов, т.к. командир его 2-й роты, *май-и* Ясон Накамуре, был любителем-альпинистом. После изматывающей недели *май-и* Накамура водрузил флаг Синдиката Драконов на вершине горы Нейзари.

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ОМЕГА

Хотя Галактика Омега с 3054 года официально располагается во Внутренней Сфере, многие её Кластеров ещё до 3057 года перемещались отсюда в Созвездие Керенского и обратно. Вражда между Кластерами и Галактиками нашего Тумена с другими Кланами постоянно возрастала. Кластеры Галактики Омега наибольшую ненависть испытывали к воинам Галактики Зета Клана Нефритового Сокола. Располагась гарнизоном на мире Гейткипер (Gatekeeper) вместе с 53-м Боевым и 109-м Ударным Кластерами, несколько Кластеров Галактики Омега за последние несколько десятилетий участвовали во многих стычках.

В 3057 году все Кластеры Галактики Омега вернулись во Внутреннюю Сферу, и их место заняли Кластеры Галактики Ипсилон. Когда от Нова Котов Отреклись, соколиная Галактика Зета, не теряя времени, напала на Галактику Ипсилон. Защищающиеся Нова Коты были уничтожены, дав время гражданским эвакуироваться. Когда об этом услышали воины Галактики Омега, они поклялись отомстить Клану Нефритового Сокола.

Недавно знак отличия Галактики Омега был изменён – теперь это изображение нова кота, держащего в пасти мёртвого нефритового сокола.

ТАКТИКА

Галактики Омега – необычное оборонительное подразделение, здесь Мехи и машины используются как орудие поражения противника на дальней дистанции, чтобы он был разбит ещё до сближения.

13th Garrisone Cluster («Отражения»)
3 Тринария/Регуляры/Надёжные
CO: Командир Галактики Рой Делепортас

13-й Гарнизонный Кластер особенно жаждет отомстить Нефритовым Соколам. До перевода во Внутреннюю Сферу 13-й участвовал в чрезвычайно кровавой стычке с 53-м Боевым Кластером. Из-за плохой погоды и обрыва связи 13-й потерял полный Тринарий, а при отступлении 13-го соколиный Звёздный Полковник Фиона Кога нанесла ему ещё и словесное оскорбление. Хотя они и понимают, что это вряд ли возможно, 13-й мечтает о дне, когда на поле боя они вновь встретятся с 53-м.

14th Garrisone Cluster («Тысяча лет»)
4 Тринария/Регуляры/Надёжные
CO: Звёздный Полковник Сара ДеМарк

Звёздный Полковник ДеМарк ничего не могла поделать, видя, как Звёздный Полковник Уотсон из 46-го Кавалерийского проигрывает командиру полка «Риокен-року» во время операции "Бульдог". После того, как Звёздный Полковник Уотсон проиграл, она немедленно вызвала его на Испытание Обиды, но проиграла.

15th Garrison Cluster («Свобода права»)
4 Тринария/Ветераны/Фанатики
CO: Звёздный Полковник Тара Аттуотер

В одном из немногих крупных космических сражений Нова Котов и ОВСД во время операции "Бульдог" Звезда АКИ из 15-го Гарнизонного Кластера столкнулась над миром Чупадеро (Chupadero) с АКИ из 42-го Галедонского Регулярного. В тот момент, когда Звёздный Капитан Джульет подбила истребитель *чу-са* Дона Магнуссона, казалось, что 15-й всё-таки выиграет. Однако остальное крыло окружило своего подбитого командира и очистило небо от оставшихся ОмниИстребителей.

115th Garrison Cluster («Остальное неважно»)
5 Бинариев/Ветераны/Надёжные
CO: Звёздный Полковник Фред Ностра

115-й – единственный в Тумене Нова Котов Кластер, целиком состоящий из танков и содержит наибольшее число улучшенных клановских машин. Уважая Адских Лошадей за их мастерское обращение с машинами, Звёздный Полковник Фред Ностра провёл долгое время в изучении тактики Адских Лошадей и был изветсен тем, что при всяком удобном случае хвалил их. Недавно это привело к Испытанию Обиды со Звёздным Капитаном Йонасом из 37-го Гарнизонного Кластера – этот Кластер презирает Клан Адских Лошадей. Йонас проиграл, но если Звёздный Полковник Ностра продолжит высказывать вслух свои одобрения Лошадям, вполне вероятно, что подобные вызовы со стороны 37-го продолжатся.

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ЗЕТА

Галактика Зета была сформирована 1 июля 3061 года из 3-х Галактик, уничтоженных в пространстве Кланов во время Отречения от нас: Ро, Ипсилон и Каппа. Из-за этих колоссальных потерь существует недовольство курсом наших прежних Ханов. То, что Хан Сентин Уэст всецело поддерживает наше присоединение к Звёздной Лиге, подвергает сомнению лояльность Галактики Зета.

Хотя Галактика Зета не укомплектована, Хан Уэст не стремится её укреплять за счёт добавления других войск. Всё это, конечно же, только ухудшает моральное состояние Галактики.

Надеясь улучшить состояние Галактики, Хан Уэст позволил воинам этой Галактики самим выбрать названия и знаки отличия своих Кластеров. Знак отличия Галактики Зета – мир Барселла, прежняя столица Клана Нова Кота, пронзённая даггерстаром.

ОФИЦЕРЫ

Командование Галактикой Зета принял Командир Галактики Тирант Хигалл, бывший командир Кешика Лахезис из Галактики Сигма. Убеждённый сторонник новой Звёздной Лиги и Хана Сентина Уэста, Хигалл надеется вывести воинов Галактики Зета на новый, лучший уровень. Эти же воины уже провели 5 Испытаний Обиды против Хигалла, и лишь время покажет, верна ли выбранная им стезя.

37th Garrison Cluster («Заблудившие»)
3 Тринария/Ветераны/Сомневающиеся
CO: Командир Галактики Тирант Хигалл

Этот Кластер был создан из остатков Галактики Ро, располагавшейся на Барселле, Беаркло и Бриме. Хотя подразделения на Бриме и Барселле, понеся тяжелейшие потери, всё же отступили, в трёхстороннем сражении на Беаркло между Галактикой Ро, Галактикой Бета Снежных Воронов и Галактикой Дельта Адских Лошадей уцелело меньше Бинария наших воинов. После того, как в Оккупационную зону Волков в конце 3061 года прибыла Галактика Гамма Адских Лошадей, 37-й обратился к Командиру Галактики с просьбой позволить им нанести глубокий удар по Адским Лошадям через территорию Доминиона Призрачного Медведя.

44th Garrison Cluster («Павшие»)
2 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся
CO: Звёздный Полковник Дел Джаррел

Несмотря на ожесточённые отношения с другими Кланами, 44-й Кластер недавно отослал официальный документ с благодарностью Клану Снежного Ворона, благодаря их Галактику Каппа за помощь в освобождении с Цирцеи бывших воинов из уже нашей Галактики Каппа. Остальная Галактика Каппа погибла в сражении на Хоарде (Hoard), отражая массированное нападение Кланов Ледяного Хеллиона, Звёздного Ужа, Волка и Адских Лошадей.

67th Garrison Cluster («Еретеки»)
2 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся
CO: Звёздный Полковник Джо Баррос

Созданный из остатков Галактики Ипсилон, чьи воины располагались на Делиосе (Delios), 67-й Кластер сейчас благодарит Алмазных Акул, благодаря которым смогли уцелеть остатки той Галактики – Акулы помогали им отступить. К сожалению, остальной Галактике Ипсилон не повезло - на Гейткипере они были все до единого уничтожены Нефритовыми Соколами. Хотя Командир Галактики Рой Делепортас и Галактика Омега, ненавидящие Соколов, и порывалась отправиться на помощь 67-му, Звёздный Полковник Баррос воспрепятствовал этим попыткам.

167th Garrison Cluster («Долгая дорога»)
2 Тринария/Регуляры/Сомневающиеся
CO: Звёздный Полковник Тенг

167-й – единственный полный Кластер, приданный Галактике Зета, – защищавший линии снабжения Нова Котов в Глубокой Периферии, – а также был одним из подразделений, сражавшихся с «Фузилёрами Стирлинг» из «Горцев Нортвинда», замаскировавшихся под Дымчатых Ягуаров. Командная Звезда 167-го столкнулась с «Горцами» в системе EC-EY-4189, на базе снабжения в Глубокой Переферии, но проиграла.

ТАБЛИЦА ОРГАНИЗАЦИИ И ОБОРУДОВАНИЯ

(Развёртывание на 1 марта 3062 года)

КОМГВАРДИЯ

Командующий: военный прецентор Виктор Штайнер-Дэвион
Адъютант: Анастасиус Фохт
Сила: 50 дивизионов

1-я АРМИЯ V-КАППА («СОКРУШИТЕЛИ МЕДВЕДЕЙ»)

CO: прецентор XVII Катрина Трот
Адъютант: прецентор III Маркус Батлер
Сила: 4 дивизиона

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
91st Division	Элита	Фанатики	Dieron
211th Division	Ветераны	Надёжные	Benjamin
308th Division	Регуляры	Надёжные	Pesht
103rd Division	Регуляры	Надёжные	Dover

2-я АРМИЯ V-МЮ («ЖЕЛЕЗНЫЕ ВОИНЫ»)

CO: прецентор XIX Александер Крокус
Адъютант: прецентор XV Винсент Уоллэм
Сила: 4 дивизиона

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
81st Division	Ветераны	Надёжные	Formalhaut
301th Division	Ветераны	Фанатики	An Ting
82nd Division	Элита	Сомневающиеся	Halstead Station
77th Division	Регуляры	Надёжные	Proserpina

3-я АРМИЯ V-ЛЯМБДА («ИЗУМРУДНЫЕ СОКОЛЬНИЧЬИ»)

CO: прецентор XII Александер Дурбин
Адъютант: прецентор II Стефания Лавалль
Сила: 4 дивизиона

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
11st Division	Элита	Фанатики	Caph
2nd Division	Элита	Фанатики	Epsilon Indi
323rd Division	Регуляры	Надёжные	Mermentau
290th Division	Регуляры	Сомневающиеся	New Avalon

4-я АРМИЯ V-ЙОТА («ЗАЩИТНИКИ ЧЕСТИ»)
CO: прецентор X Оскар Ветцель
Адъютант: полупрецентор VI Чен Кинг
Сила: 6 дивизионов

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
83rd Division	Регуляры	Надёжные	Bryant
87th Division	Регуляры	Надёжные	St.Ives
79th Division	Элита	Надёжные	St.Andre
166th Division	Новички	Надёжные	Terra Firma
403rd Division	Элита	Фанатики	Nashuar
321st Division	Элита	Фанатики	Warlock

5-я АРМИЯ V-ОМИКРОН («АЛЬПИНИСТЫ»)
CO: прецентор IX Харрис Харвисон
Адъютант: прецентор II Гастингс Нкомо
Сила: 4 дивизиона

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
394th Division	Элита	Надёжные	Hall
76th Division	Регуляры	Надёжные	Sian
467th Division	Регуляры	Надёжные	Menke
379th Division	Ветераны	Надёжные	Carver V

6-я АРМИЯ V-КАППА («МРАЧНОЕ НЕПОВИНОВЕНИЕ»)
CO: прецентор XII Даниэль Мёллер
Адъютант: прецентор XII Ан Пигно
Сила: 4 дивизиона

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
31st Division	Элита	Надёжные	Chandler
12th Division	Элита	Надёжные	Mualang
102nd Division	Регуляры	Надёжные	Luzerne
1st Division	Регуляры	Надёжные	Rockland

7-я АРМИЯ V-ЙОТА («ТЁМНЫЙ ВАЛ»)
CO: прецентор XI Юсуф ибн-Айюб
Адъютант: прецентор X Давид Бальфур
Сила: 4 дивизиона

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
9th Division	Элита	Сомневающиеся	Pasig
244th Division	Новички	Фанатики	Mogyod
222nd Division	Регуляры	Сомневающиеся	Kowloon
214st Division	Регуляры	Сомневающиеся	Engadine

8-я АРМИЯ V-ПИ («КРАЙНЕЕ НЕПОВИНОВЕНИЕ»)
CO: прецентор XI Бисор Якель
Адъютант: прецентор I Гайзип Калхаун
Сила: 4 дивизиона

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
182nd Division	Регуляры	Надёжные	Cavanaugh II
85th Division	Элита	Надёжные	Aberystwyth
56th Division	Регуляры	Надёжные	Solaris
167th Division	Новички	Надёжные	Loric

9-я АРМИЯ V-ЛЯМБДА («СБРОД»)
CO: прецентор XIII Соник Оуэнс
Адъютант: полупрецентор XII Критьен фон Йорк
Сила: 4 дивизиона

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
34th Division	Элита	Сомневающиеся	New Earth
366th Division	Новички	Надёжные	Trent
143rd Division	Регуляры	Надёжные	Lipton
207th Division	Новички	Сомневающиеся	Virtue

10-я АРМИЯ V-НЮ («КАРСНЫЙ ЛЕГИОН»)
CO: прецентор XVII Синтия Бирд
Адъютант: прецентор VIII Саманта Колвере
Сила: 4 дивизиона

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
283rd Division	Регуляры	Сомневающиеся	Rigel Kent
66th Division	Новички	Сомневающиеся	Tharkad
198th Division	Элита	Надёжные	Great X
208th Division	Элита	Надёжные	Hamilton

11-я АРМИЯ V-ЭТА («БЛАГОРОДНЫЕ»)
CO: прецентор XI Джордж Вагонер
Адъютант: прецентор V Гия Бурр
Сила: 4 дивизиона

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
48th Division	Регуляры	Фанатики	Fort Loudon
388th Division	Регуляры	Надёжные	Graceland
39th Division	Элита	Фанатики	Borghese
312th Division	Новички	Надёжные	A Place

12-я АРМИЯ V-БЕТА («ЩИТ И МЕЧ»)
СО: прецентор XI Алльян Хайам
Адъютант: прецентор XI Клодетт Шохин
Сила: 4 дивизиона

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
27th Division	Элита	Фанатики	Tukayyid
116th Division	Регуляры	Надёжные	Karbala
104th Division	Регуляры	Фанатики	Orestes
472nd Division	Элита	Фанатики	Tukayyid

МИЛИЦИЯ “СЛОВА БЛЕЙКА”
(если не указано иное, все подразделения располагаются на Терре)
Командующий: военный прецентор Камерон Сент-Джеймс
Адъютант: военно-космический прецентор Грегори Цвик
Сила: 10 дивизионов

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
1st Division	Элита	Фанатики	Salina, Kansas
2nd Division	Регуляры	Надёжные	Sanburst, British Isles
3rd Division	Ветераны	Надёжные	Magadi, Kenya
4th Division	Ветераны	Фанатики	Sian, China
5th Division	Ветераны	Надёжные	Glen Valley, Australia
6th Division	Элита	Фанатики	Manaus, Amazonia
7th Division	Регуляры	Надёжные	Koryo, Chryse Planetia, Mars
8th Division	Регуляры	Фанатики	Cairo, Egypt
9th Division	Ветераны	Надёжные	Gunnison, Colorado
10th Division	Ветераны	Фанатики	Tinogasta, Argentina

КУНГСАРМЕ
Командующий: *овербефёлхаваре* Кристиан Мансдоттир
Адъютант: *генерал* Маргрет Минуит
Сила: 4 полка

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
3rd Drakons	Ветераны	Фанатики	Ueda
2nd Freemen	Ветераны	Фанатики	Dehgolan
3rd Hussars	Ветераны	Фанатики	Grumium
2nd Kavalleri	Ветераны	Фанатики	Karbala
4th Kavalleri	Регуляры	Сомневающиеся	Al Hillah
1st Tyr	Элита	Фанатики	Orestes

СИЛЫ ОБОРОНЫ ЗВЁЗДНОЙ ЛИГИ
Командующий: главнокомандующий Виктор Штайнер-Дэвион
Адъютант: генерал Карадок Тревена
Сила: примерно 5 полков и 9 Галактик (35 Кластеров)

“ЛЁГКАЯ КАВАЛЕРИЯ ЭРИДАНА”
Командующий: генерал-лейтенант Эдвин Эймис
Адъютант: майор Беверли Яна
Сила: 4 полка

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
ELH High Command	Элита	Фанатики	Kittery
71st Light Horse	Регуляры	Надёжные	Dieron
151st Light Horse	Ветераны	Сомневающиеся	Kittery
21st Striker Regiment	Ветераны	Надёжные	Kittery
19th Cavalry Regiment	Регуляры	Фанатики	Kittery

КОРОЛЕВСКИЙ ПОЛК “ЧЁРНЫЙ ДОЗОР”
Командующий: полковник Нейл Кемпбелл
Адъютант: майор Аннетта МакГенри
Сила: 1 батальон

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
Royal Black Watch Regiment	Элита	Фанатики	Luthien

1-й КОРОЛЕВСКИЙ ПОЛК БЭТЛМЕХОВ (“ЛЬВЫ МОРГАНА”)
Командующий: полковник Эндрю Редбёрн
Адъютант: капитан Петер Кокол
Сила: 1 полк

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
1st Royal BattleMech Regiment	Элита	Фанатики	Tukayyid

КЛАН НОВА КОТА
Командующий: Хан Сентин Уэст
Адъютант: саХан Карл Девали
Сила: 9 Галактик (35 Кластеров)

ГАЛАКТИКА АЛЬФА: ПОБЕДА НАД ЗАБЛУЖДЕНИЕМ

Командующий: Командир Галактики Хан Сентин Уэст
Адъютант: Звёздный Полковник Луи Дрюммон
Сила: 3 Кластера, 1 Тринарий

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
NovaStar Keshik	Элита	Фанатики	Irece
1st Nova Cat Guards	Элита	Фанатики	Irece
449th Assault Cluster	Ветераны	Надёжные	Irece
489th Assault Cluster	Ветераны	Надёжные	Irece

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА: ПУТИ ВИДЕНИЯ

Командующий: Командир Галактики саХан Карл Девали
Адъютант: Хранитель Клятвы Биккон Уинтерс
Сила: 4 Кластера, 1 Тринарий

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
Shiva Keshik	Элита	Фанатики	Itabiana
4th Nova Cat Guards	Ветераны	Фанатики	Itabiana
44th Nova Cat Cavalliers	Ветераны	Надёжные	Itabiana
46th Nova Cat Cavalliers	Элита	Фанатики	Labrea
119th Striker Cluster	Ветераны	Надёжные	Labrea

ГАЛАКТИКА СИГМА: ДУХОВНОЕ ВИДЕНИЕ

Командующий: Командир Галактики Келли Гардо
Адъютант: Звёздный Полковник Шейла Росс
Сила: 4 Кластера, 1 Тринарий

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
Lachesis Keshik	Элита	Фанатики	Teniente
Nova Cat Lancers	Элита	Фанатики	Teniente
179th Striker Cluster	Элита	Фанатики	Cyrenaica
246th Battle Cluster	Ветераны	Надёжные	Juazeiro
189th Striker Cluster	Ветераны	Фанатики	Cyrenaica

ГАЛАКТИКА ТАУ: НОВЫЙ ПУТЬ

Командующий: Командир Галактики Аякс Дрюммон
Адъютант: Звёздный Полковник Суэйн Девали
Сила: 4 Кластера, 1 Тринарий

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
Vision Keshik	Элита	Фанатики	Kittery
9th Nova Cat Regulars	Ветераны	Фанатики	Kittery
12th Nova Cat Regulars	Ветераны	Надёжные	Kittery
100th Striker Cluster	Регуляры	Надёжные	Kittery
274th Battle Cluster	Ветераны	Фанатики	Kittery

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА КСИ

Командующий: Командир Галактики Эльянна Делепортас
Сила: 3 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
1st Garrison Cluster	Ветераны	Фанатики	Avon
3rd Garrison Cluster	Ветераны	Фанатики	Avon
5th Garrison Cluster	Регуляры	Надёжные	Avon

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ОМИКРОН

Командующий: Командир Галактики Карл Ленардон
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
6th Garrison Cluster	Ветераны	Фанатики	Tarazed
4th Nova Cat Regulars	Регуляры	Надёжные	Tarazed
5th Nova Cat Regulars	Регуляры	Фанатики	Port Arthur
6th Nova Cat Regulars	Ветераны	Надёжные	Port Arthur

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ХИ

Командующий: Командир Галактики Анжелика Уэст
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
10th Garrison Cluster	Ветераны	Фанатики	Mualang
11th Garrison Cluster	Регуляры	Надёжные	Mualang
12th Garrison Cluster	Регуляры	Надёжные	Asgard
153rd Garrison Cluster	Регуляры	Сомневающиеся	Asgard

ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ОМЕГА

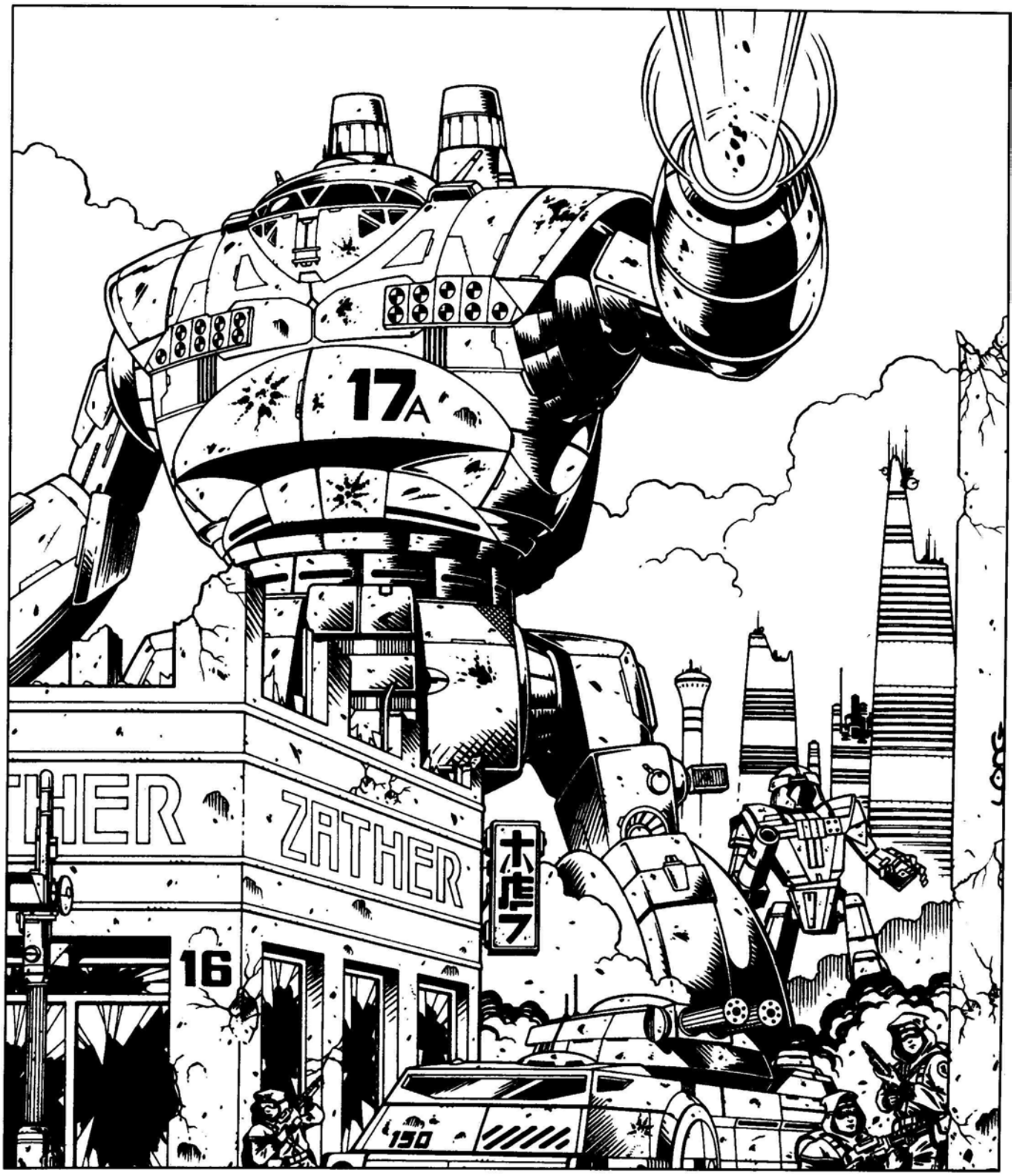
Командующий: Командир Галактики Рой Делепортас
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
13th Garrison Cluster	Регуляры	Надёжные	Caripare
14th Garrison Cluster	Регуляры	Надёжные	Caripare
15th Garrison Cluster	Ветераны	Фанатики	Outer Volta
115th Garrison Cluster	Ветераны	Надёжные	Outer Volta

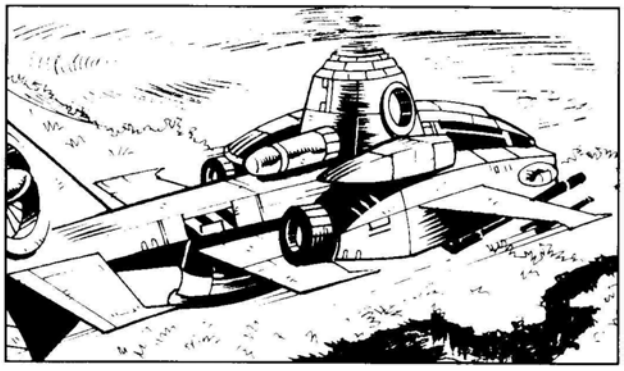
ВРЕМЕННАЯ ГАЛАКТИКА ЗЕТА

Командующий: Командир Галактики Тирант Хигалл
Сила: 4 Кластера

Наименование подразделения	Опытность	Лояльность	Родной мир
37th Garrison Cluster	Ветераны	Сомневающиеся	Yamarovka
44th Garrison Cluster	Регуляры	Сомневающиеся	Yamarovka
67th Garrison Cluster	Регуляры	Сомневающиеся	Yamarovka
167th Garrison Cluster	Регуляры	Сомневающиеся	Yamarovka


17A
ZATHER
16
190

ПРАВИЛА



В этой секции излагаются новые правила для игровых кампаний, отражающих уникальные сильные и слабые стороны КомСтара, «Слова Блейка», СОЗЛ и расалхагских войск. Эти правила предназначены для использования с *BattleTech*, *BattleForce2 (BF2)* и *MechWarrior, Second Edition (MWII)* в соответствии с указаниями в тексте. Ссылки на *BattleTech Master Rules* обозначается как *BMR*.

Таблицы привязки подразделений содержат таблицы, позволяющие быстро создать войска для игры *BattleTech*. *Способности формирований* даны необязательные правила, симулирующие уникальные характеристики различных войск, описанных в этом руководстве. Последние 3 секции, *Бронекостюм, Новое оборудование* и *Новые Мехи*, даются описания и игровая информация о новых оружии и машинах.

Технология: Нижеследующие правила охватывают большинство разносторонних войск из разных Полевых Руководств: КомСтар и «Слово Блейка» используют армии и дивизионы, Звёздная Лига и Свободная Расалхагская республика – полки, а Нова Коты используют Галактики и Кластера. Из-за различий в их технологиях, данные правила описывают термином *формирования* именно такие крупномасштабные войска. Термин *подразделение* будет использоваться в понятиях игры *BattleTech* для описания отдельной боевой единицы вроде Меха или пехотного взвода.

ТАБЛИЦЫ ПРИВЯЗКИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Таблицы привязки Мехов и машин, приведённые в этой секции, можно использовать и отдельно, но они были разработаны как расширение правил *Создания сценариев* (начиная со с.97, *BMR*).

ТАБЛИЦА «СЛУЧАЙНАЯ ПРИВЯЗКА МАШИН: КОМГВАРДИЯ И “СЛОВО БЛЕЙКА”»

2D6	Light Vehicles	Medium Vehicles	Heavy Vehicles	Assault Vehicles
2	Hawk Moth Gunship	Chaparral	Zhukov Heavy Tank	Ontos Heavy Tank (3058)
3	Karnov UR Transport (3058)	Thor	Marksman	Behemoth Heavy Tank
4	Pinto Attack VTOL	Vedette Medium Tank (3058)	Von Luckner Heavy Tank	SturmFeur Heavy Tank
5	Saracen Medium Hover Tank	Hetzer Wheeled Assault Gun	Po Heavy Tank	Puma Tank
6	Cyrano	Zephyr	Manticore Heavy Tank	Demolisher Heavy Tank
7	Beagle Tank	Maxim Heavy Hover Transport	Demon	Fury
8	Lightning	Zephyr	Burke	Schrek PPC Carrier
9	Striker Light Tank	Goblin Medium Tank	Patton Tank	Ontos Heavy Tank
10	Galleon Light Tank	Condor Heavy Hover Tank	Bulldog Medium Tank	Rhino
11	Chevalier Light Tank	Regulator Hovertank	Pike Support Vehicle	Partisan Heavy Tank
12	Mantis Light Attack VTOL	Chaparral	Padilla Heavy Artillery Tank	Alacorn Mk VI Heavy Tank

ТАБЛИЦ «ВЕСОВОЙ И КАЧЕСТВЕННЫЙ СОСТАВ ФОРМИРОВАНИЙ УРОВНЯ II у КОМСТАРА»

Бросок 1D6	Уровень II, лёгкое	Уровень II, среднее	Уровень II, тяжёлое	Уровень II, штурмовое
1	6 лёгких	1 лёгкий, 4 средних, 1 тяжёлый	2 средних, 4 тяжёлых	1 средний, 3 тяжёлых, 2 штурмовых
2-3	4 лёгких, 2 средних	1 лёгкий, 3 средних, 2 тяжёлых	1 средний, 5 тяжёлых	4 тяжёлых, 2 штурмовых
4-5	3 лёгких, 3 средних	4 средних, 2 тяжёлых	5 тяжёлых, 1 штурмовой	3 тяжёлых, 3 штурмовых
6	2 лёгких, 3 средних, 1 тяжёлый	3 средних, 2 тяжёлых	4 тяжёлых, 2 штурмовых	2 тяжёлых, 4 штурмовых

ТАБЛИЦА "СЛУЧАЙНАЯ ПРИВЯЗКА МЕХОВ: КОМСТАР"

КОМГВАРДИЯ

Лёгкие Мехи

2D6	Рейтинг оборудования A	B
2	C-SK1 Cossack	HSR-400-D Hussar
3	NXS1-A Nexus	FS9-S Firestarter
4	MON-66 Mongoose	OW-1 Owens
5	THE-N Thorn	UM-R63 UrbanMech
6	MCY-99 Mercury	MON-66 Mongoose
7	HER-1S Hermes	MCY-99 Mercury
8	HSR-200-D Hussar	HER-1S Hermes
9	NXS1-A Nexus	THE-N Thorn
10	OW-1 Owens	HSR-200-D Hussar
11	RTX1-O Raptor	MON-66 Mongoose
12	HSR-200-D Hussar	NXS1-A Nexus

Средние Мехи

2D6	Рейтинг оборудования A	B
2	BEO-12 Beowulf	WVE-9N Wyvern
3	CLT-2-3U Clint	CLT-2-3U Clint
4	WVE-9N Wyvern	STN-3L Sentinel
5	BJ2-O Blackjack	GRM-R-PR29 Grim Reaper
6	CRB-27 Crab	CRB-27 Crab
7	TSN-1C Tessen	WVE-5N Wyvern
8	GRM-R-PR29 Grim Reaper	HBK-5N Hunchback
9	FS9-O Firestarter	ASN-23 Assassin
10	KTO-21 Kintaro	FS9-O Firestarter
11	RJN101-A Raijin	KTO-19 Kintaro
12	END-6Q Enfield	RJN101-A Raijin

Тяжёлые Мехи

2D6	Рейтинг оборудования A	B
2	JM6-D3 JagerMech III	BL-9-KNT Black Knight
3	CTS-6Y Cestus	AV1-O Avatar
4	AV1-O Avatar	BMB-12D Bombardier
5	ST-8A Shootist	BL-6-KNT Black Knight
6	GLT-3N Guillotine	LNC25-01 Lancelot
7	BL-6-KNT Black Knight	GLT-3N Guillotine
8	LNC25-01 Lancelot	FLS-8K Flashman
9	EXC-B2 Excalibur	CHP-1N Champion
10	EXT-5E Exterminator	FLS-8K Flashman
11	SJA-7D Shugenja	ST-8A Shootist
12	HEL-3D Helios	EXC-B2 Excalibur

Штурмовые Мехи

2D6	Рейтинг оборудования A	B
2	VKG-2F Viking	KGC-001 King Crab
3	NSR-9J Nightstar	STK-5M Stalker
4	TDK-7X Thunder Hawk	CRK-5003-1 Crockett
5	KGC-000 King Crab	LGB-7Q Longbow
6	THG-11E Thug	THG-11E Thug
7	HGN-732 Highlander	HGN-732 Highlander

МИЛИЦИЯ "СЛОВА БЛЕЙКА"

Рейтинг оборудования A	B
EGL-2M Eagle	JA-KL-1532 Jackal
HSR-500-D Hussar	HMR-3M Hammer
HER-1S Hermes	THE-N Thorn
MON-66 Mongoose	MCY-97 Mercury
MCY-99 Mercury	MON-66 Mongoose
MON-66 Mongoose	HER-3S Hermes
MCY-97 Mercury	THE-N Thorn
ZPH-1 Tarantula	SDR-7M Spider
FNHK-9K Falcon Hawk	LCT-3M Locust
HSR-400-D Hussar	STG-5M Stinger
NXS1-A Nexus	HSR-200-D Hussar

Рейтинг оборудования A	B
INI-02 Initiate	BCN-3R Buccaneer
FS9-O Firestarter	KTO-19 Kintaro
APL-1M Apollo	STN-3L Sentinel
HUR-WO-R4L Huron Warrior	WVE-5N Wyvern
WVE-9N Wyvern	TBT-7M Trebuchet
CRB-27 Crab	CRB-27 Crab
TR1 Wraith	CDA-3M Cicada
BCN-3R Buccaneer	HER-5S Hermes II
GRM-R-PR29 Grim Reaper	TR1 Wraith
BJ2-O Blackjack	HBK-5M Hunchback
RJN101-A Raijin	WVE-9N Wyvern

Рейтинг оборудования C	B
YMN-6Y Yeoman	ANV-3M Anvil
EXC-B2 Excalibur	ST-8A Shootist
WR-DG-02-FC War Dog	CHP-3N Champion
FLS-8K Flashman	ON1-M Orion
ST-8A Shootist	CHP-1N Champion
GLT-3N Guillotine	CRD-5M Crusader
BL-6-KNT Black Knight	FLS-8K Flashman
LNC25-01 Lancelot	BMB-12D Bombardier
TMP-3M Tempest	GLT-3N Guillotine
BL-9-KNT Black Knight	FLS-8K Flashman
TYM-1A Toyama	CHP-3N Champion

Рейтинг оборудования A	B
MR-5M Cerberus	GRN-D-01 Grand Crusader
ALB-3U Albatross	KGC-000 King Crab
T-IT-N10M Grand Titan	STK-5M Stalker
KGC-000 King Crab	AWS-9M Awesome
HGN-732 Highlander	THG-12E Thug
CRK-5003-1 Crockett	HGN-732 Highlander

Штурмовые Мехи		Рейтинг оборудования		
2D6	**A**	**B**	**A**	**B**
8	CRK-5003-1 Crockett	CRK-5003-1 Crockett	VQR-2A Vanquisher	STK-5M Stalker
9	SPT-N2 Spartan	AS7-K Atlas	MR-V2 Cerberus	CRK-5003-1 Crockett
10	AS7-K Atlas	KGC-000 King Crab	GRN-D-01 Grand Crusader	LGB-7Q Longbow
11	PLG-3Z Pillager	CP-11-A Cyclops	KGC-001 King Crab	CP-11-A Cyclops
12	OBK-M10 O-Bakemono	SPT-N2 Spartan	SPT-N2 Spartan	KGC-001 King Crab

ТАБЛИЦА "СЛУЧАЙНАЯ ПРИВЯЗКА МЕХОВ И МАШИН: СВОБОДНАЯ РАСАЛХАГСКАЯ РЕСПУБЛИКА"

Лёгкие Мехи		Рейтинг оборудования		
2D6	**A**	**B**	**C**	Лёгкие машины
2	HM-1 Hitman	HSR-200-D Hussar	SDR-7M Spider	Pinto Attack VTOL
3	SDR-9K Venom	SDR-7M Spider	COM-2D Commando	Gabriel
4	MCY-97 Mercury	HER-1S Hermes	PNT-10K Panther	Hunter Light Support Tank
5	THE-N Thorn	JR7-K Jenner	JR7-K Jenner	Pegasus Scout Hover Tank
6	SDR-7M Spider	PNT-10K Panther	PNT-9R Panther	Saladin Assault Hover Tank
7	PNT-10K Panther	COM-5S Commando	COM-5S Commando	Saracen Medium Hover Tank
8	COM-5S Commando	FS9-S Firestarter	PNT-10K Panther	Scimitar Medium Hover Tank
9	JR7-K Jenner	THE-N Thorn	JR7-D Jenner	Scorpion Light Tank
10	HER-1S Hermes	JVN-10P Javelin	FS9-S Firestarter	Skulker Wheeled Scout Tank
11	FS9-S Firestarter	SDR-9K Venom	THE-N Thorn	Plainsman Medium Hovertank
12	MON-66 Mongoose	MCY-97 Mercury	HSR-200-D Hussar	Sprint Scout Helicopter

Средние Мехи		Рейтинг оборудования		
2D6	**A**	**B**	**C**	Средние машины
2	BEO-12 Beowulf	WFT-1 Wolf Trap	STN-3M Sentinel	Maxim Heavy Hover Transport (3058)
3	WHT-2 Whitworth	STN-3M Sentinel	VL-2T Vulcan	Drillson Heavy Hover Tank
4	HCT-5S Hatchetman	ASN-23 Assassin	HBK-4G Hunchback	Condor Heavy Hover Tank
5	WVR-7K Wolverine	HBK-5M Hunchback	WTH-1 Whitworth	Goblin Medium Tank
6	HBK-5M Hunchback	WHT-2 Whitworth	HBK-5M Hunchback	Vedette Medium Tank
7	CRB-27 Crab	WVR-7K Wolverine	GRF-1DS Griffin	Hetzer Wheeled Assault Gun
8	KTO-20 Kintaro	VT-5S Vulcan	WHT-2 Whitworth	Maxim Heavy Hover Transport
9	WVE-5N Wyvern	KTO-20 Kintaro	ASN-23 Assassin	Vedette Medium Tank
10	STN-3M Sentinel	CRB-27 Crab	PXH-3K Phoenix Hawk	Drillson Heavy Hover Tank
11	VT-5S Vulcan	WVE-5N Wyvern	CRB-27 Crab	Condor Heavy Hover Tank
12	DMO-1K Daimyo	KIM-2 Komodo	KTO-20 Kintaro	Zephyr

Тяжёлые Мехи		Рейтинг оборудования		
2D6	**A**	**B**	**C**	Тяжёлые машины
2	DAI-01 Daikyu	GAL-1GLS Gallowglas	CHP-1N Champion	Po Heavy Tank
3	BL-6-KNT Black Knight	ON1-K Orion	DRG-5K Grand Dragon	Magi
4	FLS-8K Flashman	BMB-12D Bombardier	CRD-4K Crusader	Bulldog Medium Tank
5	DRG-5N Dragon	DRG-5K Grand Dragon	CPLT-K2 Catapult	SRM Carrier
6	DRG-5N Dragon	DRG-5N Dragon	ON1-K Orion	LRM Carrier
7	DRG-5K Grand Dragon	DRG-5N Dragon	DRG-5N Dragon	Manticore Heavy Tank
8	DRG-5K Grand Dragon	DRG-5K Grand Dragon	QKD-5K Quickdraw	SRM Carrier
9	BMB-12D Bombardier	CPLT-K2 Catapult	MAD-5S Marauder	LRM Carrier
10	GAL-1GLS Gallowglas	FLS-8K Flashman	TDR-5S Thunderbolt	Pike Support Vehicle
11	LNC25-01 Lancelot	CHP-1N Champion	BMB-12D Bombardier	Bulldog Medium Tank
12	EXT-4D Exterminator	BL-6-KNT Black Knight	GHR-5J Grasshopper	Demon

Штурмовые Мехи

Рейтинг оборудования

2D6	A	B	C	Assault Vehicles
2	VKG-2F Viking	HGN-732 Highlander	MAL-1R Mauler	Puma Tank
3	CRK-5003-2 Crockett	MAL-1R Mauler	AS7-K Atlas	Schrek PPC Carrier
4	BNC-5S Banshee	CGR-3K Charger	VTR-9K Victor	SturmFeur Heavy Tank
5	AS7-K Atlas	HTM-27T Hatamoto-Chi	THG-11E Thug	Ontos Heavy Tank
6	CGR-3K Charger	ZEU-9S Zeus	CGR-1A9 Charger	Partisan Heavy Tank
7	ZEU-9S Zeus	AS7-K Atlas	AWS-8Q Awesome	Demolisher Heavy Tank
8	ZEU-9S Zeus	ZEU-9S Zeus	STK-3F Stalker	Partisan (LRM Variant)
9	HGN-732 Highlander	THG-11E Thug	ZEU-9S Zeus	Ontos Heavy Tank
10	HTM-27T Hatamoto-Chi	CRK-5003-2 Crockett	CGR-3K Charger	Behemoth Heavy Tank
11	GUN-1ERD Gunslinger	BNC-5S Banshee	BNC-3S Banshee	Schrek PPC Carrier
12	VKG-2G Viking	KGC-000 King Crab	HTM-27T Hatamoto-Chi	Rhino

СЛУЧАЙНАЯ ПРИВЯЗКА МЕХОВ И МАШИН: ЗВЁЗДНАЯ ЛИГА

СИЛЫ ОБОРОНЫ ЗВЁЗДНОЙ ЛИГИ

НОВА КОТЫ

Лёгкие боевые единицы

2D6	БэтлМехи	Машины	1-й эшелон	2-й эшелон
2	HM-1 Hitman	Hawk Moth Gunship	AF1 Arctic Fox	Locust IIC
3	EGL-2M Eagle	Karnov UR Transport (3058)	Kit Fox Prime	MON-66 Mongoose
4	OW-1 Owens	Plainsman Medium Hovertank	Hankyu C	Locust IIC
5	PNT-C Panther	Saracen Medium Hover Tank	Fire Moth D	Jenner IIC 2
6	RTX1-OC Raptor	Pegasus Scout Hovertank	Hankyu C	Horned Owl
7	RTX1-OF Raptor	Saladin Assault Hovertank	Adder Prime	Jenner IIC
8	KBO-7A Kabuto	Yellow Jacket Gunship	Kit Fox Prime	Jenner IIC 3
9	SDR-C Venom	Striker Light Tank	Adder Prime	Incubus
10	MON-66 Mongoose	Galleon Light Tank	Hankyu C	HER-1S Hermes
11	BH-305 Battle Hawk	J. Edgar Light Hovertank	Fire Falcon B	Snow Fox
12	Pack Hunter	Mantis Light Attack VTOL	Hellion Prime	Pack Hunter

Средние боевые единицы

2D6	БэтлМехи	Машины	1-й эшелон	2-й эшелон
2	BTZ-3F Blitzkrieg	Maxim Heavy Hover Transport (3058)	Hunchback IIC	Arctic Wolf
3	TSN-1C Tessen	Drillson Heavy Hover Tank	Nova A	BEO-12 Beowulf
4	KTO-C Kintaro	Zephyr	Ice Ferret D	Vapor Eagle
5	SR1-O Strider	Goblin Medium Tank	Shadow Cat A	Clint IIC
6	BJ2-OF Blackjack	Condor Heavy Hover Tank	Stormcrow Prime	Conjurer
7	FS9-O Firestarter	Drillson Heavy Hover Tank	Shadow Cat Prime	Shadow Hawk IIC
8	SR1-OD Strider	Maxim Heavy Hover Transport (3058)	Nova Prime	Griffin IIC
9	KIM-2 Komodo	Hetzer Wheeled Assault Gun	Nova Prime	Wyvern IIC
10	BSN-3K Bishamon	Drillson (SRM Variant)	Ice Ferret D	Great Wyrm
11	BEO-12 Beowulf	Condor Heavy Hover Tank	Huntsman A	Ursus
12	Arctic Wolf	Chaparral	Huntsman A	Arctic Wolf 2

Тяжёлые боевые единицы

2D6	БэтлМехи	Машины	1-й эшелон	2-й эшелон
2	HEL-C Helios	Po Heavy Tank	Linebacker Prime	FLS-8K Flashman
3	DGR-3F Dragon Fire	AC/2 Carrier	Nova Cat A	Ha Otoko
4	SJA-7C Shugenja	Tokugawa Heavy Tank	Summoner D	Thresher
5	BHKU-OE Black Hawk-KU	Von Luckner Heavy Tank	Timber Wolf A	Rifleman IIC
6	DAI-01 Daikyu	LRM Carrier	Nova Cat A	Black Python
7	DRG-C Grand Dragon	Tokugawa Heavy Tank	Nova Cat Prime	Rifleman IIC

Тяжёлые боевые единицы

2D6	БэтлМехи	Машины	1-й эшелон	2-й эшелон
8	QKD-C Quickdraw	Patton Tank	Nova Cat D	Guillotine IIC
9	ST-8A Shootist	LRM Carrier	Mad Dog B	Rifleman IIC
10	YMN-6Y Yeoman	Pike Support Vehicle	Summoner D	FLS-8K Flashman
11	PTR-6M Penetrator	Bulldog Medium Tank	Timber Wolf D	LNC25-01 Lancelot
12	Nova Cat Prime	Padilla Heavy Artillery Tank	Mad Dog Prime	Guillotine IIC

Штурмовые боевые единицы

2D6	БэтлМехи	Машины	1-й эшелон	2-й эшелон
2	BKW-7R Black Watch	Schiltron C	Turkina B	Kodiak
3	SRC-5C Sirocco	Schrek PPC Carrier	Dire Wolf A	CRK-5003-1 Crockett
4	TSH-7S Tai-sho	SturmFeur Heavy Tank	Executioner A	Supernova
5	NG-C3A Naginata	Schiltron A	Gargoyle A	Marauder IIC
6	AS7-C Atlas	Partisan (XL Variant)	Warhawk Prime	Supernova
7	AWS-9Q Awesome	Schiltron	Warhawk Prime	Warhammer IIC
8	OBK-M10 O-Bakemono	Schiltron B	Kingfisher C	Supernova
9	HGN-732 Highlander	Ontos Heavy Tank	Executioner D	Supernova
10	VKG-2F Viking	Behemoth Heavy Tank	Kingfisher C	Highlander IIC
11	AKU-1X Akuma	Schrek PPC Carrier	Warhawk C	Marauder IIC
12	Supernova	Fury	Dire Wolf A	VKG-2G Viking

СПОСОБНОСТИ ФОРМИРОВАНИЙ

Каждое формирование обладает некоторыми специфическими способностями и навыками, основанными на его опыте и способностях его командиров. Ранее приведённое в этой книге описание каждого из формирований подробно обсуждает эти характеристики. Нижеприведённые игровые правила симулируют эти характеристики и дополняют существующие правила игр *BaatleTech*, *BF2* и *MW2*. Эти правила предназначены для увеличения глубины и насыщенности игры, но это не даёт явного преимущества, и поэтому гейм-мастера и игроки должны все согласиться с использованием каких-либо дополнительных правил ещё до начала игры. Соответственно, игроки могут как им угодно менять любые правила, которые могут показаться неприемлемым для их кампаний. Все нижеследующие правила считаются правилами Уровня 3 и недопустимы в турнирных играх.

Многие из нижеследующих правил были специально разработаны для использования вместе с правилами *Создания сценариев* (с.97, *BMR*). Однако игроки могут свободно использовать их в любых игровых ситуациях. Если не сказано иначе, нижеследующие правила применяются только в играх *BattleTech*.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАВИЛ СКРЫТЫХ ЕДИНИЦ

Некоторые формиования могут использовать правила *Скрытых единиц* (с.77, *BMR*), скрытно выставляя часть или все свои войска, если это позволено сценарием. Если по сценарию такой возможности нет, данное формирование не может воспользоваться этой опцией. Например, в сценарии «Преследование» обе стороны с самого начала движутся, поэтому правила *Скрытых единиц* неприменимы. Однако в сценарии «Бой насмерть» одна из сторон может использовать правила *Скрытых единиц*. Игроки должны решить, подходит ли сценарий для использования скрытых единиц; во всяком случае, оба игрока должны согласиться использовать эти правила ещё до начала сценария.

Если правила сценария сами указывают на использование скрытых единиц, игнорируйте специальные возможности формирования по выставлению скрытых единиц.

ПЕРЕКРЫТИЕ СПОСОБНОСТЕЙ И ПРЕИМУЩЕСТВ

Если у обеих сторон равные возможности или способности, то эти преимущества устраняют друг друга. Например, если два противостоящих формирования имеют преимущество в выборе стороны карты, с которого они вступят, то игнорируйте это преимущество и определите край вхождения по обычным правилам.

ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

Некоторые формирования КомСтара в играх *BattleTech* могут "перехватить инициативу" и добавить бонусы к своим броскам инициативы. Бонус равен числу вражеских единиц, уничтоженных в предыдущем ходу, минус число собственных погибших единиц в том же ходу.

Например, сторона с такой способностью получает бонус инициативы +2 в текущем ходу, если в предыдущем ходу было уничтожено 4 вражеских единицы и потеряно 2 собственных.

ДВИЖЕНИЕ ЗА КАРТОЙ

Некоторые формирования искушены в тактических перемещениях за линией фронта. Формирования со способностями перемещения вне карты могут во время игры перемещаться за картой. Эти боевые единицы могут заново войти в игру с предопределённого края карты. Такая возможность может быть использована только однажды и только если это допускается в данном сценарии. Например, наступающие войска не могут использовать эту возможность в сценариях типа "Прорыв"; в сценарии типа "Удержать позицию" это движение не могут использовать обороняющиечя войска.

Чтобы воспользоваться такой возможностью, управляющий игрок записывает выходной гекс и мапшит для каждого подразделения с такой способностью. Потом управляющий игрок записывает гекс, мапшит и номер хода, в котором эти подразделения войдут в игру снова. Перед повторным выходом на карту ушедшее подразделение должно оставаться вне карты столько ходов, сколько понадобилось бы, чтобы проделать путь от гекса выхода до гекса входа. Для вычисления этого времени сосчитайте число пустых полугексов вдоль края карты между гексами входа и выхода. Разделите это число на Running/Flank MP (округляя вниз). Результат - *минимальное* число ходов, в течении которых подразделение должно оставаться вне карты. Управляющий игрок может при необходимости удлинить это время, но в таком случае необходимо определить ход возвращения при выходе данного подразделения с карты.

Каждое возвращающееся подразделение повторно входит на карту в Конечной Фазе записанного хода в «записанном порядке». В это время другой игрок должен проверять порядок входа подразделения, чтобы убедиться в его правильности. Если движение недопустимо, данная единица рассматривается уничтоженной и покидает игру (движение недопустимо, если единица остаётся вне карты меньше положенного времени или не выходит на указанную позицию в указанном ходу, когда это нужно сделать). В кампаниях эти "уничтоженные" единицы могут быть возвращены в игру в более позднем сражении, т.к. в действительности они потеряны, а не уничтожены.

Если возвращающаяся единица выходит на карту в гексе, где находится вражеская единица или же там находится дружественная единица, но при этом нарушается правило складывания для этого гекса, то возвращающаяся единица помещается в один из смежных с целевым гекс по выбору противника.

Как только возвращающаяся единица выходит на карту, любая смежная вражеская единица может немедленно её атаковать по правилам *Выстрелов скрытыми юнитами в упор* (с.77, *BMR*). Эта атака не ограничивает способность атакующей единицы атаковать в следующем ходу.

Единицы вне карты не могут участвовать в сражении. Если противник уничтожил все единицы, оставшиеся на карте, до того, как вернулись единицы вне карты, битва считается проигранной.

ОПРОКИДЫВАНИЕ ПРОТИВНИКА

В играх *BattleTech* некоторые формирования могут "опрокидывать" противника (overrun combat). При некоторых обстоятельствах такие подразделения могут стрелять до того, как двинется или выстрелит противник.

При броске Инициативы для таких формирований отметьте Предел Успеха (MoS) результирующего броска. Разделите MoS на 2, округляя вниз.

Результат равен числу отдельных подразделений, которые могут двигаться, определять цели и проводить стрельбу прежде, чем двинутся и выстрелят другие единицы. Эта «везучесть» не переносится на последующие ходы (т.е. в тех случаях, когда у игрока везучих единиц больше, чем доступных Мехов). Например, для войск с такой возможностью бросок Инициативы показал 11, а его противник выкинул 6. Это даёт указанным подразделениям Предел Успеха 5, что означает: 2 единицы могут двигаться и стрелять до того, как двинутся любые другие единицы (5:2=2.5, округляя до 2).

Единицы, использующие такую возможность, не принимают участия в нормальной последовательности движения/стрельбы. Другими словами, такие единицы не учитываются при чередовании Фаз Движения, Реакции и Оружейной Атаки. Данные юниты могут проводить физические атаки в нормальном режиме в Фазе Физической Атаки.

СПИСОК КОМАНД ДЛЯ ИГРЫ BATTLEFORCE 2

Ниже приведены списки новых команд, используемых в играх *BattleForce 2* и отражающих уникальный боевой стиль каждого из формирований, приведённых в этой книге. Список команд для КомСтара приведён в книге правил *BattleForce 2*.

Список команд для «Слова Блейка»	
1	Careful Aim
2	Ambush
3	Evasive Action
4	Charge!
5	Ambush
6	Jam Transmission
7	Alpha Strike!
8	Careful Aim
9	Stand and Shoot
10	Jam Transmission

Список команд для СРР	
1	Alpha Strike!
2	Alpha Strike!
3	Charge!
4	Doubletime March
5	Stand and Shoot
6	Careful Aim
7	Hello, HQ?
8	Stand and Shoot
9	Careful Aim
10	Death From Above

Список команд для СОЗЛ	
1	Careful Aim
2	Charge!
3	Fall Back
4	Luck of the Fox
5	Evasive Action
6	Stand and Shoot
7	Stand and Shoot
8	Doubletime March
9	Evasive Action
10	Careful Aim

Список команд для Нова Котов	
11	Alpha Strike!
12	Careful Aim
13	Careful Aim
14	Doubletime March
15	Luck of the Fox
16	Luck of the Fox
17	Alpha Strike!
18	Evasive Action
19	Evasive Action
20	Hello, HQ?

РЕЙТИНГИ ОБОРУДОВАНИЯ

В скобках после названия каждого формирования следует буква. Эта буква определяет рейтинг оборудования и представляет собой уровень доступа к улучшенным БэтлМехам и другому оборудованию. Этот рейтинг используется в основном тогда, когда происходит набор Мехов для формирований по таблицам “Случайная привязка Мехов”, и показывает также отношения формирования со снабженческим корпусом соответствующей армии, определяя, насколько легко можно получить то или иное оборудование и другие запасы.

РЕЙТИНГИ ОБОРУДОВАНИЯ		
Рейтинг	**Описание**	**Пример**
A	Высший приоритет	КомГвардия, 91-й дивизион
B	Очень хороший	“Слово Блейка”, Истинно верующие IV
C	Хороший	Свободная Расалхагская республика, 2-й Освободительный
F	1-й эшелон (Клан)	Нова Коты, Галактика Альфа
S	2-й эшелон (Клан)	Нова Коты, Временная Галактика Кси

КОМГВАРДИЯ, 1-я АРМИЯ V-КАППА
91-й дивизион (A)

91-й – прекрасно дисциплинирован и обучен широкому диапазону боевых стилей. Противник получает штраф к Инициативе –1, а у данного дивизиона нельзя перехватить Инициативу. В сценариях *BattleForce* уменьшите все целевые числа для морали для 91-го на 2.

211-й дивизион (A)

Постоянная ротация солдат затрудняет единение 211-го, поэтому этот дивизион плох в крупномасштабных сражениях. Уменьшите Инициативу 211-го на 1 за каждое дополнительное формирование Уровня II, развёртываемое по сценарию, свыше одного стартового формирования. Если по сценарию 211-й использует лишь одно такое формирование или мельче, 211-й получает бонус к Инициативе +1.

308-й дивизион (B)

308-й широко использует аэрокосмические войска в бою и в разведке. Если противник пытается выставить скрытые единицы на любой местности (кроме города), управляющий игрок должен бросить для каждой такой единицы 1D6. При результате 6 данная «скрытая» единица должна быть размещена на карте в обычном порядке.

103-й дивизион (A)

103-й сильно ненавидит Клан Призрачного Медведя и получает штраф к Инициативе –2, если сражается с войсками этого клана. Однако одновременно с этим 103-й также уменьшает свои числа попаданий на 1.

КОМГВАРДИЯ, 2-я АРМИЯ V-МЮ

В любых сражениях 2-й армии или её дивизионов, когда в бою участвует заместитель командира этой армии прецентор Уоллам, получают бонус к Инициативе +1 и эту армию нельзя опрокидывать. Если Уоллам убит или был вынужден отступить, это войско КомСтара теряет свои преимущества.

81-й дивизион (B)

Возможно, 81-й лучшим образом оборудованное подразделение 2-й армии, и поэтому 2 подразделения в каждом формировании Уровня II считаются имеющими уровень доступа к оборудованию «А».

301-й дивизион (B)

Хотя ситуация с 301-м улучшается, их снабжение остаётся по-прежнему неудовлетворительным. В начале каждого сражения бросьте для каждого Меха или машины 1D6. При результате 1-2 всё оружие данной боевой единицы, использующее боеприпасы, начинает игру с третью обычного боекомплекта. При результате 3-5 данные единицы начинают игру с половиной обычного боекомплект, и лишь при результате 6 данные единицы начинают игру с полным боекомплектом.

82-й дивизион (B)

Мораль в этом подразделении просто отвратительная, что серьёзно сказывается на способностях этого дивизиона. В любом сценарии с участием 82-го комстаровская сторона получает штраф к Инициативе –2. Далее, в сценариях *BattleForce 2* увеличьте все целевые числа для морали 82-го на 1.

77-й дивизион (B)

77-й дивизион прекрасно оборудован; при генерации войск одна подразделение в каждом формировании Уровня II считается имеющим уровень доступа к оборудованию «А». Далее, члены этого дивизиона – мастера «обезвреживания» противников и поэтому при осуществлении прицельных выстрелов получают модификатор попадания –1.

КОМГВАРДИЯ, 3-я АРМИЯ V-ЛЯМБДА

11-й дивизион (A)

Члены 11-го дивизиона опытны в ведении мобильного сражения, и поэтому не получают модификатор попадания из-за движения атакующего, если двигаются шагом или с крейсерской скоростью. За бег, прыжок и движение с фланговой скоростью модификаторы применяются как обычно.

2-й дивизион (A)

Частично разбитый на Охотнице, 2-й дивизион находится под сильным влиянием новичков. При генерации войск навыки одного из подразделений в каждом формировании Уровня II должно быть определено по колонке «Ветераны», а не «Элита» (см. с.108, *BMR*). Однако при генерации БэтлМехов одно подразделение в каждом формировании Уровня II может быть определено по колонке для Дымчатых Ягуаров (с.107, *BMR*).

323- й дивизион (B)

323-й превосходен в оборонительных операциях и поэтому получает бонус к Инициативе +2, если по сценарию действует как защищающийся. Однако этот бонус применяется до тех пор, пока враг вдвое превосходит войска КомСтара по численности.

299-й дивизион (A)

Полупрецентор Федт – осторожный командир, это является и счастьем, и проклятьем для данного дивизиона. В любом сражении, где войсками КомСтара командует именно этот полупрецентор, враг не может перехватывать Инициативу и не опрокидывать 299-й, а любой бонус к Инициативе, которые враг получил благодаря способности своего подразделения, ополовинивается (округляя доли вниз). Однако под командованием Федта подразделения 299-го не могут проводить оружейные атаки, если в этом же ходу они двигались бегом или с фланговой скоростью, также они или их союзные войска не могут использовать какие-либо бонусы к Инициативе, которые обеспечивают способности данных подразделений, а также не могут перехватывать Инициативу или опрокидывать противника.

КОМГВАРДИЯ, 4-я АРМИЯ V-ЙОТА

Члены 4-й армии – мастера тактики мелких подразделений и получают бонус к Инициативе +1, если развёртывают войско, состоящее из 3-х формирований Уровня III или мельче. Они также прекрасно подготовлены к сражению на ходу и уменьшают модификаторы попадания из-за движения атакующего при беге/фланговой скорости на 1. За шаг, прыжок и движение с крейсерской скоростью модификаторы применяются как обычно.

83-й дивизион (B)

даже в этой армии, известной своеё манёвренностью, 83-й снискал репутацию новаторов в тактике и получает бонус к Инициативе +1 в сценариях «Преследование» и «Прятаться и искать» (см. с.98-100, *BMR*). В сценарии «Извлечение» подразделения 83-го также получают бонус к Инициативе +1, если выступают как атакующие, но если они в этом сценарии защищающиеся, они получают штраф к Инициативе –1.

Они получают штраф к Инициативе –1 также и в сценарии «Удержать позицию», если они там действуют как защищающиеся.

87-й дивизион (B)

Официально сохраняя нейтралитет в споре в Св.Иве, 87-й очень подвержен агрессии по отношению к своим солдатам. Если Мех 87-го начинает фазу движения рядом с вражеским Мехом, который в этой фазе пока ещё не двигался, он вместо осуществления своего движения может блокировать движение вражеского Меха. Вражеский Мех не может использовать бег и в этой фазе должен уменьшить свою ходьбу на 1 MP. Если комстаровский Мех проводит в этом же ходу какую-либо атаку, он получает такой штраф за движение атакующего, как если бы бежал.

79-й дивизион (B)

Если 79-й дивизион сражается вместе с какими-нибудь капелланскими войсками, всё это объединённое войско получает штраф к Инициативе –1.

168-й дивизион (B)

Неопытный и до сих пор не могущий прийти в себя после недавней утраты своего лидера, 166-й автоматически проигрывает Инициативу в первых 2-х ходах и получает при всех последующих бросках Инициативы штраф –1.

403-й дивизион (A)

403-й получает бонус к Инициативе +1 и такие же способности, что и 87-й дивизион.

321-й дивизион (A)

321-й втайне поддерживает войска Кассандры Ляо в конфликте Св.Ива и Капеллы. Как итог, Мехи и машины этого формирования начинают все чражения лишь с половиной боекомплекта. Они могут использовать такое же блокирующее движение, что и 87-й и 403-й дивизионы, но могут использовать его лишь против капелланских войск.

КОМГВАРДИЯ, 5-я АРМИЯ V-ОМИКРОН

394-й дивизион (A)

Члены 394-го, сражавшиеся на Стране Мечты, жаждут отомстить Клану Нефритового Сокола, агрессивно сражаясь во всех стычках с этим Кланом, и получают бонус к Инициативе +1 и способность перехватывать Инициативу, если сражаются с этим Кланом.

76-й дивизион (A)

Из-за саботажа «Слова Блейка» при случайном определении войск для 86-го бросьте 2 Меха в каждом формировании Уровня II по колонке «B» рейтинга оборудования.

467-й дивизион (B)

Из-за осаждения местным населением и являясь объектом для нападений «Слова Блейка» мораль в этом дивизионе сильно страдает в последние месяцы. Они получают штраф к Инициативе –1 в первых 2-х ходах, а в 3-м и последующих ходах их Инициатива определяется как обычно.

379-й дивизион (A)

Годы опыта сражений с войсками блейкистов в марке Хаос позволили солдатам 379-го отточить свои способности вести сражения в городских условиях. Пилоты, принадлежащие к этому дивизиону, уменьшают целевое число избежания скольжения на 1 (см. с.21, *BMR*). Также они уменьшают целевое число для Навыка Пилотирование, необходимого для избежания повреждения при вхождении в здание, на 1 (см. с.50, *BMR*). Однако паранойя их лидера означает, что подразделения 379-го не очень согласованно работают с другими войсками и получают штраф к Инициативе –1 за каждое союзное копьё, Звезду или формирование Уровня II, выступающее на их стороне.

КОМГВАРДИЯ, 6-я АРМИЯ V-КАППА

6-я армия пошла на необычный шаг, поделив свои войска между наступательными и оборонительными миссиями. Войско, минимум на 75% состоящее из Мехов или бронемашин, получает бонус к Инициативе +1, если по сценарию оно выступает как атакующий, и может также опрокидывать противника. Войско, минимум на 50% состоящее из пехоты, получает бонус к Инициативе +1, если по сценарию оно выступает как защищающийся, и может начинать сценарий, выставив до половины своих войск на скрытых позициях (см. с.77, *BMR*).

31-й дивизион (A)

31-й превосходен в сражениях против клановских подразделений и пошёл даже на то, чтобы перенять у Кланов несколько военных тактик. Подразделения 31-го известны тем, что в сражениях строго придерживаются клановского стиля, и получают бонус к Инициативе +1, если сражаются против клановских противников. Считайте эти подразделения придерживающимися клановских правил чести Уровня 3, данного на с.122, *Кланы: Воины Керенского*.

12-й дивизион (A)

12-й тесно сотрудничает с Кланом Нова Кота и получают бонус к Инициативе +1, если сражается вместе с солдатами-Котами.

102-й дивизион (B)

102-й имеет прекрасно подготовленный инженерный корпус, а пехота подразделений этого дивизиона получают бонус +1, если пытается очистить минные поля (см. с.81, *BMR*). Далее, вся пехота в 102-й считается обученной анти-БэтлМех тактике (см. с.67-68, *BMR*).

1-й дивизион (A)

1-й дивизион специализируется в мелкомасштабных операциях против пиратов и получают бонус к Инициативе +1, если сталкивается с таким противником. Подразделения 1-го дивизиона обучены операциям при нулевой гравитации и при проведении контрольных бросков в сценариях *BattleSpace* (см. с.84-87, *Исследовательский Корпус*) получают модификатор целевых чисел для Навыка Пилотирование лишь +1.

КОМГВАРДИЯ, 7-я АРМИЯ V-ЙОТА

7-я армия понесла тяжкие потери во время недавних дезертирств, и мораль её остаётся желать лучшего. В сценариях *BattleForce* увеличьте целевые числа для морали для всех членов этой армии на 1.

9-й дивизион (A)

9-й получает бонус к Инициативе +1, если по сценарию он выступает защищающимся. Также он может в сценарии развёртывать не всё войско, выделив треть для формирования резерва. Этот резерв может использовать движение за картой, выстраивая своё движение от центрального гекса своего домашнего края карты.

244-й дивизион (B)

Из-за своих недавних внутренних проблем 244-й не может развернуть много Мехов; БэтлМехи не могут составлять более половины какого-либо подразделения 244-го. Однако фанатихм этого дивизиона позволяет подразделениям 244-го опрокидывать противника.

222-й дивизион (B)

Мораль 222-го – худшая в этой армии, и поэтому данное формирование получает дополнительный модификатор +1 к целевым числам для морали в *BattleForce*, а также штраф к Инициативе –1. Подразделения 222-го могут использовать движение за картой, но управляющий игрок должен бросить 1D6 для каждой единицы, возвращающейся на карту. При результате 6 данная единица считается находящейся в самовольной отлучке и до конца игры в ней не участвует.

214-й дивизион (B)

214-й перед лицом опасности демонстрирует впечатляющую изобретательность. Подразделения 214-го могут перехватывать Инициативу и получают дополнительный бонус к Инициативе +1, если в предыдущем ходу они потеряли Инициативу.

КОМГВАРДИЯ, 8-я АРМИЯ V-ПИ

182-й дивизион (B)

182-й стал объектом мести Ричарда Штайнера КомСтару и постоянно испытывает нехватку материалов. Из-за этого все Мехи и машины 182-го начинают все сценарии лишь с половиной боекомплекта. Однако т.к. они некоторое время были вынуждены импровизировать и работать с подручными материалами, техники данного формирования применяют модификатор –1 ко всем целевым числам при определении, был ли восстановлен компонент (см. с.83, *BMR*). Также они получают модификатор –1 ко всем целевым числам Навыка Техника при подборе с поля боя частей (см. с.84-85, *BMR*).

85-й дивизион (A)

Некогда находясь под командованием бывшего военного прецентора «Слова Блейка» Трента Ариана, 85-й стремится доказать свою ценность для КомСтара, слишком опрометчиво бросаясь во все сражения. Они могут опрокидывать противника и перехватывать Инициативу, но не могут оступать с поля боя, если сталкивается с войсками «Слова Блейка» или если враг не превосходит его по численности минимум вдвое.

56-й дивизион (B)

Расположенный на Солярисе 56-й дивизион стал мастером городских сражений и в тактике усмирения людских толп. Подразделения данного дивизиона получают бонус к Инициативе +1, если как минимум половина карт, используемых в сценарии, является городской местностью. Далее, дивизион модифицировал несколько Мехов *Firestarter*, заменив все их огнемёты на водные пушки. Водные пушки не наносят повреждения какобычное оружие. Однако если их используют против обычной (без бронекостюмов) пехоты, оно наносит 1D6 «повреждений». Это повреждение считается несмертельным, и «убитые» бойцы приходят в сознание в конце сценария. Если используются правила Уровня 3, такие Мехи могут участвовать в противопожарных мероприятиях, как если это были инженерные взводы (с.41-42, *Maximum Tech*).

167-й дивизион (B)

167-й прекрасно оснащён: при случайном определении войск один Мех в каждом формировании Уровня II может быть определён по колонке «A» рейтинга оборудования. Однако из-за тесных отношений дивизиона с 7-м Лиранским Регулярным,подразделения 167-го не желают сражаться с лиранскими войсками. Если же они вынуждены делать это, они получают штраф к Инициативе –1.

КОМГВАРДИЯ, 9-я АРМИЯ V-ЛЯМБДА

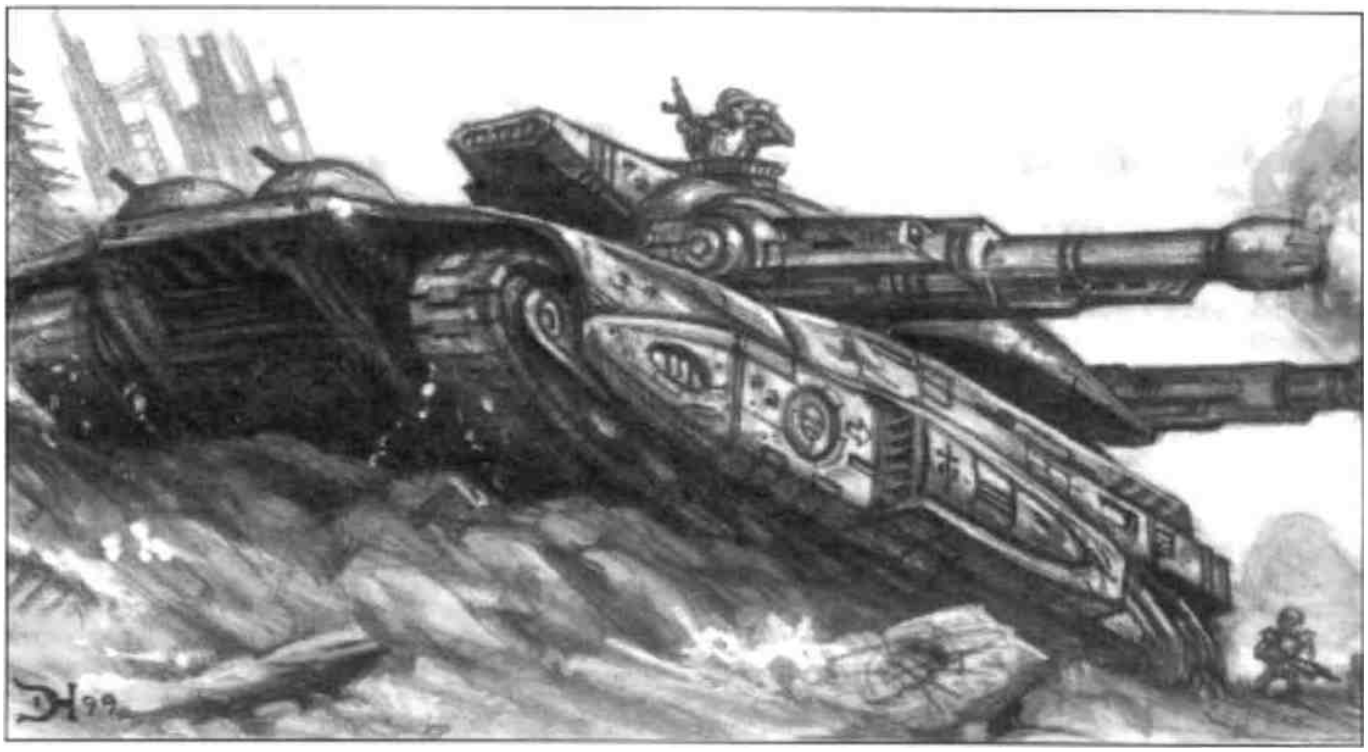
Нехватка запасов серьёзно ухудшает готовность 9-й армии к проведению различных операций. В начале каждого сценария управляющий игрок должен бросить 1D6 для каждого Меха или машины, развёртываемых этой армией. При результате 1-3 развёртывание данной боевой единицы происходит как обычно. При результате 4-5 данная боевая единица начинает игру с половиной боекомплекта. При результате 6 игрок должен вторично бросить 1D6 и случайным образом применить полученное повреждение группами по 5 пунктов, используя в таблице «Локация попадания» колонку «Перед» (перебросьте любой результат, уничтожающий данную единицу).

34-й дивизион (A)

34-й – мастер оборонительных миссий, и его подразделения получают бонус к Инициативе +1, если защищаются или действуют в городских условиях.

366-й дивизион (B)

Разбросанность 366-го означает, что очень немногие формирования данного дивизиона являются формированиями Уровня II, поэтому его обученность действиям формированиями крупнее очень плоха. Если по сценарию от данного дивизиона развёртывается более 2-х формирований Уровня II, сторона КомГвардии получает штраф к Инициативе –1.



143-й дивизион (B)

Расписание тренировок 143-го в последние месяцы из-за ухудшения политической ситуации в Альянсе Лиры стало гораздо более насыщенным.Как итог – хоть этот дивизион официально и классифицируется как «Регуляр», при случайном определении уровней опыта пилотов и членов экипажей машин этого дивизиона добавьте +1 к результату броска кубиков (см. с.108, *BMR*).

207-й дивизион (B)

207-й понёс серьёзный урон от дезертирства в «Слово Блейка» и на данный момент располагает лишь 5-ю подразделениями в формированиях Уровня II. Поэтому при случайном определении войск игроки должны использовать таблицу «Состав Звезды» со с.104, *BMR*, а не таблицу «Состав формирований Уровня II КомСтара».

Далее, при сражении с войсками «Слова Блейка» имеется риск дезертирства. 1 раз за всю игру, в любой конечной фазе, игрок за «Слово Блейка» должен выбрать отдельный Мех 207-го дивизиона. Управляющий игрок должен бросить 1D6 и при результате 1 эта боевая единица «дезертирует» и считается частью блейкистской стороны.

КОМГВАРДИЯ, 10-я АРМИЯ V-НЮ

283-й дивизион (A)

В распоряжении 283-го имеется некоторый избыток оборудования и поэтому при при случайном определении войск для этого дивизиона игроки могут дважды бросить для каждого Меха или машины, выбрав тот результат, который им покажется лучшим.

66-й дивизион (B)

Связи прецентора Кессельринга в высших кругах Таркада скрашивают отношения дивизиона с ВСАЛ. Они получают бонус к Инициативе +1, если сражаются бок о бок с войсками ВСАЛ, но получают штраф к Инициативе -1, если сражаются против них. Далее, при сражении против войск ВСАЛ существует вероятность, что произойдёт дезертирство на сторону Лиры, как у 207-го (см. выше).

198-й дивизион (A)

198-й практикуется в мобильных сражениях и может опрокидывать противника. Отношения этого дивизиона с Кланом Волка (в Изгнании) оказались весьма продуктивны: любое войско, состоящее из солдат и из 198-го, и из Клана Волка (в Изгнании), получает бонус к Инициативе +2. Далее, при взаимодействии с 1-м Волчьим Легионерским Кластером объединённое войско может использовать специфические способности обоих подразделений (см. с.185, *Полевое Руководство: Кланы-Хранители*).

208-й дивизион (B)

После совместных учений на Люцерне 208-й получил бонус к Инициативе +2, если действует с 3-м Дэвионовским Гвардейским. Однако, из-за потерь, в отдельном сценарии из 208-го может быть развёрнуто не более 2-х формирований Уровня II.

КОМГВАРДИЯ, 11-я АРМИЯ V-ЭТА

Благодаря своему корпусу инженеров, в любом сценарии с участием солдат из 11-й армии в качестве защищающихся, игрок за КомСтар может обозначить 1D6 гексов как укреплённые позиции (см. с.80, *BMR*).

48-й дивизион (A)

Прецентору Рауме не нравится положение усиленной обороны и поэтому она постоянно натаскивает своих солдат в штурмовой тактике. Благодаря этому её подчинённые могут перехватывать Инициативу, но только если по сценарию они являются защищающимися.

388-й дивизион (A)

388-й яростно ненавидит Клан Нефритового Сокола. Во время сражений против этого Клана подразделения 388-го получают модификатор –1 ко всем числам попадания. Однако их ненависть ухудшает их тактическую гибкость, что приводит к штрафу Инициативы –2.

39-й дивизион (A)

31-й дивизион сохранил тесные отношения с содатами Синдиката Драконов, с которыми он сражался на Внешней Вольте (Outer Volta), и получил от ОВСД множество даров. При случайном определении войск для 31-го игрок за КомСтар может бросить для одной боевой единицы в каждом формировании Уровня II по таблице «Синдикат Драконов» на с.105, *BMR* или по колонке «A» рейтинга оборудования на с.142, *Полевое Руководство: Синдикат Драконов*. Далее, подразделения из этого дивизиона получают бонус к Инициативе +1, если сражаются бок о бок с «Воинами Изанаги» или с 8-м Мечом Света.

312-й дивизион (A)

Служа эскортом при дипломатических контактах с Нефритовыми Соколами, члены 312-го научились сражаться в клановском стиле и всегда делают так, если сталкиваются с клановскими противниками. Считайте их придерживающимися правил чести Уровня 3, которые даны на с.122, *Кланы: Воины Керенского*. Если они так поступают против клановских оппонентов, они получают бонус к Инициативе +1.

КОМГВАРДИЯ, 12-я АРМИЯ V-БЕТА

Благодаря глубокому планированию прецептора Хайама, подразделения 12-й армии автоматически получают Инициативе +1, если по сценарию они выступают как защищающиеся.

278-й дивизион (A)

Перемещение 278-го с практического пустынного Токкайдо на Уэду оказалось в некоторой степени культурным шоком для него. Солдаты этого дивизиона возмущены натикомстаровским настроением Выборного принца-регента Мансдоттира, особенно его ограничениями на перемещения вне службы. Из-за этого подразделения этого дивизиона получают штраф к Инициативе –1, если действуют бок о бок с «неблагодарными» из КунгсАрме.

116-й дивизион (B)

116-й имеет репутацию агрессора и может опрокидывать противника. Несмотря на настроение Мансдоттира, 116-й выстроил прочные отношения с 2-м Каваллери и получает бонус к Инициативе +1 в операциях, где он действует бок о бок с формированиями из СРР.

104-й дивизион (A)

Специалисты в ближнем бою, подразделения 104-го дивизиона наполовину (округляя доли вниз) уменьшают все штрафы за оружейную стрельбу в диапазоне, меньшем минимального, а также уменьшают все целевые числа для физических атак на 1. Однако они получают модификатор +5 против целей на длинной дистанции (а не +4).

Галактика «Захватчик» (A)

Эта Галактика организована на клановский манер, поэтому вместо приведённой в этой книге таблицы «Качественный и весовой состав формирований Уровня II КомСтара» используется таблица «Состав и вес Мехов Звезды» (с.104, *BMR*). Далее, эта Галактика оснащена достаточным количеством трофейной клановской технологии. При случайной привязке Мехов бросьте 1D6 для каждой Звезды и вычтите из результата 1. Полученная цифра – число Мехов в данной Звезде, которые можно выбрать из любых таблиц «Привязка клановских Мехов» на с.107, *BMR*, а не из таблиц для КомСтара.

МИЛИЦИЯ «СЛОВА БЛЕЙКА»

1-й дивизион (A)

1-й дивизион может приподнести «тактический сюрприз», если по сценарию он действует как атакующий. Чтобы сделать это, управляющий этим дивизином игрок бросает 2D6 и вычитает 6. Полученное число – количество вражеских единиц, убираемых при развёртывании войск в начале сценария (максимум до половины, округляя доли вниз). Во время конечной фазы каждого хода боя бросьте для каждой такой единицы (не выставленной в начале сценария) 1D6. При результате 5-6 данная боевая единица может войти на мапшит со своего домашнего края во время фазы движения следующего хода.

Если по сценарию этот дивизион действует как защищающийся, до половины (округляя доли вниз) подразделений этого дивизиона может быть выставлено по правилам скрытых единиц.

2-й дивизион (A)

Благодаря новым машинам, которые они недавно получили, одна единица из каждого формирования Уровня II, вместо случайного броска, может быть выбрана из таблиц «Случайной привязки Мехов и машин: Милиция “Слова Блейка”».

Чтобы отразить их мастерство в скоростном продвижении внутри городов, все подразделения 2-го дивизиона получают модификатор –2, если требуется совершить бросок Навыка Пилотирование, чтобы избежать скольжения по гладкой поверхности.

Неопытные в сражениях крупными группами, подразделения 2-го дивизиона получают штраф к Инициативе –2, если в сражении участвует более одного формирования Уровня III.

3-й дивизион (A)

Если по сценарию этот дивизион действует как защищающийся, пехота “Сокровенной мечты” III-омикрон или «Кровавые небеса» III-мю могут развернуться по правилам скрытых единиц – это отражает их навыки партизанских боёв.

Все БэтлМехи из «Кровавых небес» III-мю должны быть оснащены прыжковыми двигателями. Если по таблице «Случайная привязка Мехов» выпадает Мех, не имеющий прыжковых двигателей, его нужно перебросить, пока не выпадет Мех с требуемым оборудованием.

4-й дивизион (A)

Чтобы отразить их мастерство в осуществлении боевых сбросов (с.72, *BMR*), подразделения 4-го дивизиона применяют модификатор –1 к своим целевым числам для броска приземления и могут стрелять своим оружием в том же ходу, в котором они приземлились. Модификатор за движение атакующего в этом же ходу рассчитывается так, будто они прыгали.

5-й дивизион (A)

5-й предпочитает чрезвычайно гибкую тактику и поэтому получает бонус к Инициативе +1 на всех видах местности. Этот бонус теряется, если сражение происходит в условиях повышенной или пониженной гравитации (с.78, *BMR*).

6-й дивизион (B)

6-й дивизион – гармоничное и гибкое формирование. Как итог, противники этого дивизиона теряют всякие бонусы, связанные с местностью, а 6-й может перехватывать Инициативу.

Прецентор Бранденбург-Кюри превосходен в глубоком инструктировании. Следовательно, персонажи из 6-го дивизиона могут уменьшить на 1 число очков приключения (ОП/АР), необходимых для улучшения Навыков Пилотирование, Стрельба и Тактика, если эти Навыки Уровня 3 или выше.

7-й дивизион (B)

Подразделения 7-го дивизиона стали мастерами в перемещении при пониженной гравитации. Чтобы отразить это, члены 7-го получают модификатор –1 к боскам для Навыка Пилотирование, необходимым при превышении обычной скорости перемещения в условиях пониженной гравитации (с.78, *BMR*).

8-й дивизион (B)

Подразделения 8-го дивизиона получают бонус к Инициативе +1, если развёртывают формирования Уровня II или мельче, что отражает их мастерство в операциях очень мелкими подразделениями.

9-й дивизион (B)

Многие члены 9-го дивизиона весьма агрессивны, и поэтому данный дивизион обладает способностью опрокидывать противника. Эта их агрессия работает также и против них самих – подразделения 9-го дивизиона получают штраф к Инициативе –1, если по сценарию они действуют как защищающиеся.

10-й дивизион (B)

Члены 10-го дивизиона постоянно чувствуют за своей спиной агентов ROM, и поэтому не любят проявлять личную инициативу. это приводит к тому, что весь дивизион получает штраф к броскам Инициативы –1.

СВОБОДНАЯ РАСАЛХАГСКАЯ РЕСПУБЛИКА

3-й Драконий (B)

Техники 3-го Драконьего умеют монтировать топоры практически на любой Мех. Чтобы отразить это, командир каждого копья может сам решить, будет ли иметь его Мех топор или нет, если его Мех имеет актуатор ладони в той руке, где он собирается устанавливать топор. Дополнительный вес топора должен быть возмещён за счёт снятия другого оборудования, но риска нарушить целостность модели нет (см. *Изменение и переоборудование*, с.87, *BMR*).

2-й Освободительный (C)

Оверсте Уивер великолепно подготовила свой полк методам сражения с Кланами. Как итог, полк получает бонус к Инициативе +2, если сражается против клановских войск. Все члены этого полка получают также Навык Специальный Интерес/Тактика Кланов Уровня 1.

3-й Гусарский (A)

Чтобы отразить тенденцию 3-го Гусарского иметь Мехи покрупнее, добавьте ко всем броскам по таблицам “Случайного определения веса и класса” +1. Также добавьте +1 ко всем броскам по таблице “Состав копья Мехов и их весов”.

2-й Каваллери (B)

Чтобы отразить их расчёт на сткрытность, командир каждого копья может решить, будет ли его Мех иметь гвардейскую ECM (с.126, *BMR*). Дополнительный вес ECM должен быть возмещён за счёт снятия другого оборудования, но риска нарушить целостность модели нет (см. *Изменение и переоборудование*, с.87, *BMR*).

До половины боевых единиц 2-го Каваллери, участвующих в сценарии, могут быть развёрнуты как скрытые единицы, если действуют как защищающиеся.

4-й Каваллери (A)

Мораль в 4-м Каваллери очень плоха, от этого страдает их взаимодействие на поле боя. Весь полк получает штраф к Инициативе –1.

1-й Тирский (A)

1-й Тирский полностью состоит из штурмовых Мехов. Чтобы отразить это, не бросайте для этого полка по таблице «Случайный вес и класс» или по таблице «Состав копья»; просто бросьте все Мехи по части «Штурмовые Мехи» таблицы «Случайная привязка Мехов и машин».

«ЛЁГКАЯ КАВАЛЕРИЯ ЭРИДАНА»

Во время завоевания Охотницы «Лёгкая Кавалерия Эридана» получила в своё распоряжение массу клановского оборудования. При случайной привязке Мехов для любого полка «Лёгкой Кавалерии Эридана» (кроме роты с высшим командованием «ЛКЭ») из каждых 8 Мехов, используемых игроком, один может быть клановским Мехом. Как только игрок случайным образом определили весовой класс всех 8-и Мехов, он может указать на один из Мехов и бросить для него по весовому классу по колонке «Дымчатый Ягуар» таблицы «Случайная привязка Мехов» (с.107, *BMR*).

«Лёгкая Кавалерия Эридана» превосходна в тактике комбинированных войск. Всякий раз, когда игрок за «ЛКЭ» одновременно развёртывает на карте Мехи, машины и пехоту, он получает бонус к Инициативе +3.

В начале каждого хода, в котором игрок не имеет на карте одновременно всех 3-х родов войск, он теряет этот бонус.

Рота с высшим командованием «ЛКЭ» (A)

Эта рота имеет полный доступ к любому Меху из арсенала Сил обороны Звёздной Лиги. При привязке Мехов из каждых 4-х Мехов, развёртываемых этой ротой, управляющий игрок может выбрать любые 2 из них по колонке «СОЗЛ» таблицы «Случайная привязка Мехов: Звёздная Лига» (с.133). Для оставшихся Мехов управляющий игрок должен по-прежнему использовать случайным образом колонку «А» рейтинга оборудования.

71-й Лёгкой Кавалерии (A)

Благодаря своей скорости 71-й может перехватывать Инициативу.

151-й Лёгкой Кавалерии (B)

151-й специализируется в оборонительной тактике, поэтому его подразделения получают бонус к Инициативе +2, если участвуют в сценарии «Удержать позицию» или «Извлечение» (см. с.98-99, *BMR*). Этот бонус суммарен с бонусом для всей «ЛКЭ» (который равен +3).

21-й ударный полк (A)

Благодаря своей эклектичной тактике, 21-й обладает способностью опрокидывать противника.

19-й ударный полк (B)

19-й специализируется в пехотной тактике и быстро стал домом для большинства элитных пехотных подразделений «ЛКЭ». При случайной генерации навыков пехоты управляющий игрок вместо колонки «Регуляры» таблицы «Случайные навыки» выбирают колонку «Ветераны» (с.108, *BMR*).

КОРОЛЕВСКИЙ ПОЛК «ЧЁРНЫЙ ДОЗОР» (A)

МехВоины этого полка являются одними из лучших существующих пилотов. При случайной генерации навыков МехВоинов управляющий игрок получает модификатор +2 к результату броска по колонке «Элита» таблицы «Случайные навыки» (с.108, *BMR*).

Вдобавок Кланы ругают «Чёрный дозор» и поэтому впадают в ярость берсерков, если сталкиваются с ними на поле боя. Из-за этой ослепляющей ярости клановский противник, когда сталкивается к «Чёрным дозором», получает на всю игру штраф к Инициативе –2. Однако игрок за Кланы также получает и модификатор попадания –1.

Наконец, игрок, управляющий «Чёрным дозором», может свободно выбирать всё своё войско из всех Мехов Внутренней Сферы – т.к. их нету в таблице «Случайная привязка Мехов». Однако этот полк не может иметь никакого клановского оборудования.

1-й КОРОЛЕВСКИЙ ПОЛК БЭТЛМЕХОВ (A)

Этот полк после Охотницы был оборудован трофейными клановскими Мехами. При случайной привязке Мехов управляющий игрок может бросать по колонке «Дымчатый Ягуар» таблицы «Случайная привязка Мехов: Кланы» (с.107, *BMR*).

С другой стороны, если вы имеет доступ к *Полевому Руководству: Кланы-Крестоносцы*, можно делать эти броски по колонке «Волк» таблицы «Случайная привязка Мехов: Кланы-Крестоносцы 2-й эшелон» (с.170)., что получше отражает тот факт, что большинство клановских Мехов этого полка не являются ОмниМехами.

КЛАН НОВА КОТА

ГАЛАКТИКА АЛЬФА (F)

Воины этой Галактики веками участвовали в сражениях и превосходны в нанесении сокрушительных ударов. Они получают модификатор попадания –1, если совершают приельные выстрелы; этот модификатор суммарен с преимуществом компьютера нацеливания и при проведении прицельных выстрелов, и при использовании компьютера нацеливания для атаки определенной локации.

ГАЛАКТИКА ДЕЛЬТА (F)

Эта Галактика глубоко подготовлена к операциям с пехотой; все атаки ног и ройные атаки против подразделений этой Галактики получают модификатор попадания +1. Вдобавок, если Мех из этой Галактики был успешно атакован роем, он не делает бросок Навыка Пилотирование для преднамеренного падения на землю, чтобы стряхнуть атакующих, т.к. делает это автоматически. Однако данный Мех по-прежнему получает повреждение как от случайного падения и по-прежнему должен делать дополнительный бросок Навыка Пилотирование, чтобы избежать повреждения пилота в случае случайного падения (см. с.68, *BMR*).

ГАЛАКТИКА СИГМА (F)

Чтобы отразить приспосабливающуюся тактику этой Галактики, начиная с фазы движения хода 5 (т.е. 1 раз за каждые 5 ходов игры) противник этой Галактики может быть вынужден переместить все свои боевые единицы первым, если проиграет Инициативу; после этого игрок за Сигму и перемещает все свои боевые единицы. Остальная часть хода протекает как обычно.

ГАЛАКТИКА ТАУ (F)

Сражаясь с войсками Внутренней Сферы, эта Галактика никогда не следует ритуалу зеллбригена. Вдобавок когда Тау сражается с клановскими противниками, игрок за Тау бросает 1D6. При результате 5+ подразделения Тау могут отбросить зеллбриген, воспользовавшись правилами чести Уровня 4 (см. с.122, *Кланы: Воины Керенского*).

ГАЛАКТИКА КСИ (S)

Кричаще раскрашенные боевые машины Галактики Кси шокируют противников, которые видят их впервые. В ходе 1 любой противник этой Галактики имеет модификатор Инициативы –3. Каждый последующий ход понижает этот штраф на 1, и в ходу 4 этот штраф Инициативы исчезает.

Хотя это и интересная тактика, кричащая схема раскраски имеет и свою оборотную сторону. При использовании правил ночного боя (с.81, *BMR*), уменьшите модификаторы попадания за сумерки до +1 для атак против боевых единиц Кси. Если в сражении используются правила Уровня 3 для сумерек/рассвета, густого снегопада или ливней (с.11-12, *Maximum Tech*), игнорируйте эти условия против боевых единиц Галактики Кси.

ГАЛАКТИКА ОМИКРОН (S)

При использовании правил сброса подразделений (с.72, *BMR*) все боевые единицы этой Галактики получают к броску Пилотирования при определении, отклонились ли они от места высадки, модификатор –1. Вдобавок во время фазы оружейной атаки хода, в котором они появляются на карте, каждое подразделение Мехов этой Галактики может выполнить отдельную оружейную атаку – игрок за Омикрон сам выбирает отдельное оружие для этой стрельбы. Эта атака позволена лишь тем Мехам, которые сделали успешный бросок Навыка Пилотирование и не отклонились от выбранного места высадки. Для этой атаки модификатор движения атакующего равен +3.

ГАЛАКТИКА ХИ (S)

Если во время игры развёрнуто более Тринария этой Галактики, игрок за неё получает модификатор Инициативы –1. Если в начале какого-либо хода игрок за Хи имеет на поле боя 15 или меньше боевых единиц, этот модификатор больше не применяется.

ГАЛАКТИКА ОМЕГА (S)

При случайной генерации войск с использованием таблицы «Случайная привязка Мехов: Клан Нова Кота» (с.133) игрок за Омегу имеет возможность выбрать Мехов для стрельбы преимущественнос дальней листанции. Как только игрок за Омегу случайно определяет, какой это будет Мех, любые Мехи, не имеющие как минимум 2-х видов оружия с максимальной дистанцией стрельбы более 15 гексов, могут быть переброшены. Должен быть взят 2-й результат.

ПОДГОТОВКА

Нижеследующие правила дополняют обычный набор Навыков персонажа, данный в *MechWarrior, Second Edition* (*MW2*) и в *MechWarrior Companion* (*MWC*). Эти правила позволяют игроку отразить те или иные Навыки, которые приобретает его персонаж в военных академиях, финнансируемых КомСтаром или другими организациями, описанными в этой книге.

Перед использованием этих правил для создания персонажа, игрок должен выполнить шаги 1 и 2 («Выбор приоритетов» и «Разнесение пунктов Атрибутов») процесса создания персонажа (с.13-15, *MW2*). Игрок должен также вычислить для своего персонажа броски Сохранения Атрибутов и Характеристик, т.к. вашему персонажу возможно понадобится поступить в академию. Гейм-мастера должны убедиться, что персонажи отвечают всем требованиям при поступлении в академию.

Следуйте обычным правилам набора Академий и Университетов (с.18, *MW2*) , если в этой секции используются наборы Навыков. Навыки Военных Сфер Деятельности (ВСД), приведённые в следующих введениях, комбинируют Навыки Начальная Подготовка, Улучшенная Индивидуальная Подготовка (AIT) и Сферы Обучения (СО) каждой академии. Поэтому персонаж должен выбрать лишь одну из ВСД и выбрать Навыки, приведённые в прилагающемся списке (по тексту приводятся и соответствующие исключения).

Некоторые академии после выпуска дают своим бывшим слушателям дополнительные Навыки. Если не сказано иначе, то во время создания персонажа игроки не могут наращивать эти Навыки выше их стартовых уровней.

ВОЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ им.ФОХТА

Военный колледж им.Фохта придерживается очень высоких стандартов и поэтому претенденты должны сделать Атрибуты и Навыки, имеющими высшие Приоритеты (т.е. 3 и 4). Персонажи могут приобрести или набор Начальная Подготовка, или набор AIT, выбрав из приведённых список ВСД и СО. Учтите, что во время создания персонажа игрок должен определить, относится ли поступающий к КомСтару или СОЗЛ. Начальная подготовка для этих 2-х групп несколько отличается, и этот выбор также определит подразделения, в которых будет служить выпускник.

СО «Оружейный сержант» может быть приобретена только вместе с ВСД «Пилот БэтлМеха» и приносит дополнительное преимущество – бонус +1 к Навыку Пилотирование или к Навыку Стрельба. Однако этот бонус не может быть использован для увеличения данного Навыка выше характеристики персонажа LRN. Далее выпускники могут также выбрать отдельную специализацию для своих Навыков Стрельба/БэтлМех и Пилотирование/БэтлМех (см. с.12-24, *MWC*).

Начальная Подготовка (КомГвардия)
Требуется: Бюрократизм, Ножи, Специальный Интерес: Традиции и история КомСтара
Выберите: МедТех, Мелкое Оружие, Специальный Интерес: Военная история, Выживаемость, Безоружный бой

Начальная Подготовка (СОЗЛ)
Требуется: МедТех, Мелкое Оружие, Специальный Интерес: Традиции и история Звёздной Лиги
Выберите: Бюрократизм, Ножи, Специальный Интерес: Военная история, Выживаемость, Безоружный бой

ВСД «Бронемашины»
Требуется: Стрельба/Традиционная, Водитель/Наземный транспорт или Пилотирование/Аэрокосмический аппарат (СВВП)
Выберите: Стрельба/Артиллерия, Лидерство, Протокол, Тактика

ВСД «Бронекостюмы»
Требуется: Стрельба/Бронекостюм, Пилотирование/Бронекостюм
Выберите: Лидерство, Тактика, Безоружный бой

ВСД «Пехота»
Требуется: Оружие поддержки, Безоружный бой
Выберите: Водитель/Наземный транспорт, Стрельба/Артиллерия, Тактика

СО «Командование»
Требуется: Бюрократизм, Лидерство, Стратегия
Выберите: Переговоры, Протокол, Подготовленность

СО «Оружейный сержант»
(Предпосылки: ВСД «Пилот БэтлМеха»)
Требуется: Восприятие, Тактика, Стратегия
Выберите: Акробатика, Скрытность, Техника/БэтлМех

КОРОЛЕВСКИЙ ВОЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ «СЭНДХЁРСТ»

Все персонажи, поступающие в «Сэндхёрст», должны приобрести или набор Улучшенная Академия, или набор Улучшенный Университет. Потом они сделать успешный бросок Сохранения Мышления (этот бросок получает бонус +1). Если бросок неудачен, персонаж не проходит вводный курс и выбывает ещё в начале подготовки; персонаж должен выбрать Навыки из обычных списков Начальной Подготовки и ВСД «Пехота» (с.19, *MW2*).

Выпускники “Сэндхёрста” получают Уровень 2 в свободном Навыке Специальный Интерес/Писания Джейрома Блейка и дополнительное очко Лимита. Персонажи, выбравшие СО “Обучение лидерству” вместе с ВСД, начинают игру в звании адепт; все остальные выпускники будут аколитами.

ВСД «Бронепехота»
Требуется: Стрельба/Бронекостюм, МедТех, Пилотирование/Бронекостюм, Мелкое Оружие
Выберите: Ножи, Лидерство, Специальный Интерес: Военная История, Протокол, Стратегия, Выживаемость, Тактика, Техника/Бронекостюм, Подготовленность, Безоружный бой

ВСД «Пилот БэтлМеха»
Требуется: Стрельба/БэтлМех, МедТех, Пилотирование/БэтлМех, Мелкое Оружие
Выберите: Ножи, Лидерство, Специальный Интерес: Военная История, Протокол, Стратегия, Выживаемость, Тактика, Техника/БэтлМех, Подготовленность, Безоружный бой

ВСД «Кавалерия»
Требуется: Водитель/Наземный транспорт или Пилотирование/Аэрокосмический аппарат (СВВП), Стрельба/Традиционная, МедТех, Мелкое Оружие
Выберите: Ножи, Стрельба/Артиллерия, Прыжковые ранцы, Лидерство, Специальный Интерес: Военная История, Стратегия, Оружие Поддержки, Выживаемость

ВСД «Пехота»
Требуется: МедТех, Мелкое оружие, Оружие поддержки, Безоружный бой
Выберите: Ножи, Разрушительность, Водитель/Наземный транспорт, Стрельба/Артиллерия, Лидерство, Специальный Интерес: Военная История, Стратегия, Выживаемость, Тактика, Подготовленность

ВСД «Специалист (разведчик)»
Требуется: МедТех, Восприятие, Мелкое оружие, Скрытность
Выберите: Ножи, Альпинизм, Разрушительность, Водитель/Наземный транспорт, Бег, Выживаемость, Плавание, Метательное оружие, Следопыт, Безоружный бой

ВСД «Специалист (техник)»
Требуется: Средства Связи/Conv., МедТех, Мелкое оружие, Техника/Электроника
Выберите: Средства Связи/ГИГ, Копьютеры, Водитель/Наземный транспорт, Разработка, Попрошайничество, Системы безопасности, Техника/БэтлМех, Техника/Бронекостюм, Техника/Механик, Жестянщик

СО «Обучение лидерству»
Требуется: Лидерство, Стратегия
Выберите: Бюрократизм, Протокол, Тактика, Подготовленность

ВОЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ МАРСА (ВКМ)

Кадеты, поступающие в ВКМ, должны приобрести пакет Начальная или Улучшенная Академия, или пакет Начальный Университет. Будущие члены ROM должны приобрести пакет Улучшенный Университет. Затем поступающие в ВКМ должны сделать успешный бросок Сохранения Мышления с модификатором –1. Если бросок неудачен, персонаж не проходит вводный курс и выбывает ещё в начале подготовки; персонаж должен выбрать Навыки из обычных списков Начальной Подготовки и ВСД «Пехота» (с.19, *MW2*).

Выпускники ВКМ получают Уровень 2 в свободном Навыке Специальный Интерес/Писания Джейрома Блейка. Персонажи, выбравшие СО “Обучение лидерству” вместе с ВСД, начинают игру в звании адепт; все остальные выпускники будут аколитами.

ВСД «Пилот БэтлМеха»
Требуется: Стрельба/БэтлМех, МедТех, Пилотирование/БэтлМех, Мелкое Оружие
Выберите: Ножи, Лидерство, Специальный Интерес: Военная История, Стратегия, Выживаемость, Тактика, Техника/БэтлМех, Подготовленность, Безоружный бой, Операции при 0-гравитации

ВСД «Кавалерия»
Требуется: Водитель/Наземный транспорт или Пилотирование/Аэрокосмический аппарат (СВВП), Стрельба/Традиционная, МедТех, Мелкое Оружие
Выберите: Ножи, Стрельба/Артиллерия, Прыжковые ранцы, Лидерство, Специальный Интерес: Военная История, Стратегия, Оружие Поддержки, Выживаемость, Тактика, Техника/Механик, Подготовленность, Безоружный бой, Операции при 0-гравитации

ВСД «Тайные операции (ROM)»
Требуется: Криптография, Маскировка, Восприятие, Системы Безопасности, Мелкое Оружие, Мудрость Улиц
Выберите: Вживаемость в образ, Мастер побега, Подлог, Воплощаемость, Протокол, Попрошайничество, Скрытность, Безоружный бой

ВСД «Спецвойска (ROM)»
Требуется: Ножи, Восприятие, Системы Безопасности, Мелкое оружие, Мудрость улиц, Оружие Поддержки
Выберите: Акробатика, Разрушительность, Стрельба/Бронекостюм, Пилотирование/Бронекостюм, Обманное Движение, Скрытность, Выживаемость, Безоружный бой

СО «Обучение лидерству»
Требуется: Лидерство, Стратегия
Выберите: Бюрократизм, Протокол, Тактика, Подготовленность

ВОЕННАЯ АКАДЕМИЯ АФРОСА (ВАА)

Поступающие в ВАА должны приобрести набор Улучшенная Академия. Те, кто желает стать пилотом JumpShip'ов, должны приобрести набор Начальный Университет и взять и ВСД «Пилот DropShip'а», и СО «Пилот JumpShip'а». Поступающие в ВАА затем должны сделать успешный бросок Сохранения Мышления с модификатором –2. Если бросок неудачен, персонаж не проходит вводный курс и выбывает ещё в начале подготовки; персонаж должен выбрать Навыки из обычных списков Начальной Подготовки и ВСД «Пехота» (с.19, *MW2*).

Выпускники ВАА получают Уровень 1 в свободном Навыке Специальный Интерес/Писания Джейрома Блейка и Уровень 1 в свободном Навыке Операции при 0-гравитации. Персонажи, выбравшие СО "Пилот JumpShip'а" вместе с ВСД «Пилот DropShip'а», начинают игру в звании адепт; все остальные выпускники будут аколитами.

ВСД «Аэрокосмический пилот»
Требуется: Стрельба/Аэрокосмический аппарат, МедТех, Пилотирование/Аэрокосмический аппарат, Мелкое Оружие
Выберите: Стрельба/Космический аппарат, Специальные Интересы, Выживаемость, Техника/Аэрокосмическая, Подготовленность, Безоружный бой

ВСД «Пилот DropShip'а»
Требуется: МедТех, Пилотирование/Космический аппарат, Мелкое Оружие
Выберите: Средства Связи/Conv., Компьютеры, Стрельба/Космический аппарат, Лидерство, Навигация, Выживаемость, Техника/Космическая, Подготовленность

ВСД «Специалист (аэрокосмический техник)»
Требуется: Средства Связи/Conv., МедТех, Мелкое Оружие, Техника/Аэрокосмическая
Выберите: Компьютеры, Разработка, Пилотирование/Аэрокосмический аппарат, Попрошайничество, Специальные Интересы, Техника/Бронекостюм, Техника/Электроника, Техника/Механика, Жестянщик

ВСД «Специалист (космический техник)»
Требуется: Средства Связи/Conv., МедТех, Мелкое Оружие, Техника/Космическая
Выберите: Компьютеры, Разработка, Навигация, Пилотирование/Космический аппарат, Попрошайничество, Техника/Аэрокосмическая, Техника/Электроника, Жестянщик

ВСД «Пилот JumpShip'а»
Требуется: Компьютеры, Навигация
Выберите: Стрельба/Космический аппарат, Лидерство, Пилотирование/Космический аппарат, Стратегия

АКАДЕМИЯ им.ТИРЫ МИРАБОРГ (АиТМ)

Все персонажи, поступающие в АиТМ, должны приобрести набор Начальный или Улучшенный Университет. Персонажи, желающие попасть в класс к *генералу* Тору Мираборгу, должны сделать успешный бросок Сохранения Мышления. Те, кто проходит этот курс, получает дополнительное 1 очко к Лимиту. Также они должны сделать бросок Сохранения Социальности; если бросок неудачен, то овербефёлхаваре считает, что персонаж тайно ведёт подрывную деятельность и находится под тайным наблюдением (это должно строго отслеживаться во время игры).

Все выпускники АиТМ получают Преимущество Обширные Связи (ценой в 1 очко), представляющее собой чувство братства в АиТМ. Это Преимущество может быть использовано только в пространстве Расалхагской республики.

ВСД «Аэрокосмический пилот»
Требуется: Стрельба/Аэрокосмический аппарат, Пилотирование/Аэрокосмический аппарат, Мелкое Оружие, Операции при 0-гравитации
Выберите: Лидерство, МедТех, Выживаемость, Тактика, Техника/Аэрокосмическая, Безоружный бой

ВСД «Пилот БэтлМеха»
Требуется: Стрельба/БэтлМех, МедТех, Пилотирование/БэтлМех, Мелкое Оружие
Выберите: Ножи, Лидерство, Выживаемость, Тактика, Техника/БэтлМех, Безоружный бой

ВСД «Пилот DropShip'а»
Требуется: МедТех, Пилотирование/Космический аппарат, Мелкое Оружие, Операции при 0-гравитации
Выберите: Бюрократизм, Средства Связи/Conv., Компьютеры, Стрельба/Космический аппарат, Техника/Космическая, Безоружный бой

ВСД «Специалист (аэрокосмический техник)»
Требуется: Компьютеры, Мелкое Оружие, Техника/Аэрокосмическая, Операции при 0-гравитации

Выберите: Разработка, МедТех, Пилотирование/Аэрокосмический аппарат, Попрошайничество, Техника/Электроника, Жестянщик

ВСД «Специалист (техник БэтлМеха)»
Требуется: Компьютеры, МедТех, Мелкое Оружие, Техника/БэтлМех
Выберите: Разработка, Пилотирование/БэтлМех, Попрошайничество, Техника/Электроника, Жестянщик, Безоружный бой

ВСД «Специалист (космический техник)»
Требуется: Компьютеры, Мелкое Оружие, Техника/Космическая, Операции при 0-гравитации
Выберите: Средства Связи/Conv., Разработка, МедТех, Попрошайничество, Техника/Аэрокосмическая, Техника/Электроника, Жестянщик

ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ “ФРИЕТ” (ПУФ)

После начальной подготовки кандидаты должны отвечать некоторым стандартам, чтобы продолжить обучение в ПУФ. Чтобы отразить это, претенденты должны сделать успешный бросок Сохранения Мышления с модификатором +3, чтобы продолжить обучение здесь.

Претенденты на обучение в ПУФ должны приобрести набор Начальная или Улучшенная Академия. Все выпускники ПУФ получают бонус +1 к своему Атрибуту Телосложение, хотя этот бонус не может превышать Атрибут выше обычного максимума.

ВСД «Кавалерия»
Требуется: Водитель/Наземный транспорт или Пилотирование/Аэрокосмический аппарат (СВВП), Стрельба/Традиционная, МедТех, Мелкое Оружие
Выберите: Стрельба/Артиллерия, Лидерство, Выживаемость, Тактика, Техника/Механика, Безоружный бой

ВСД «Пехота»
Требуется: МедТех, Мелкое оружие, Оружие поддержки, Безоружный бой
Выберите: Ножи, Водитель/Наземный транспорт, Стрельба/Артиллерия, Лидерство, Выживаемость, Тактика

ВСД «Специалист (механик)»
Требуется: Компьютеры, МедТех, Мелкое оружие, Техника/Механика
Выберите: Водитель/Наземный транспорт, Разработка, Пилотирование/Аэрокосмический аппарат (СВВП), Попрошайничество, Техника/Электроника, Жестянщик

ВСД «Специалист (разведчик)»
Требуется: МедТех, Восприятие, Мелкое оружие, Скрытность
Выберите: Ножи, Разрушительность, Оружие поддержки, Выживаемость, Следопыт, Безоружный бой

АДАПТИВНЫЙ БРОНЕКОСТЮМ “ОЧИСТИТЕЛЬ”

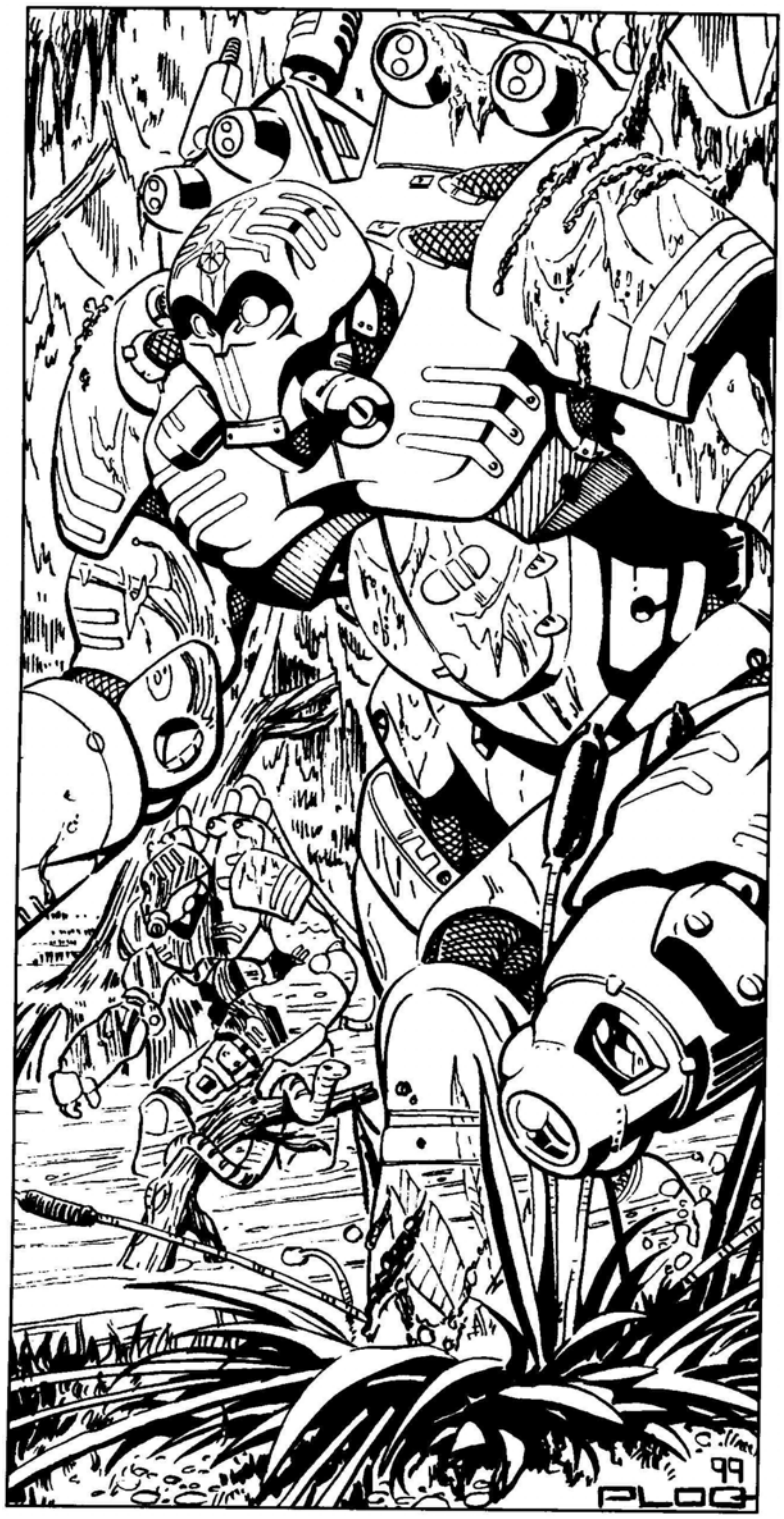
Дата начала исследований и разработок: апрель 3058 года
Разработка прототипа и серийной модели: август 3061 года
Начало серийного производства: февраль 3062 года

В 3058 году, во время вторжения “Слова Блейка” на Терру, учёные КомСтара в Королевском военном колледже “Сэндхёрст” работали над созданием пехотной униформы, которая использовала мимикрирующую – меняющую цвет – ткань. КомСтар был уверен, что это материалы погибли, когда элементы блейкистского экспедиционного корпуса “Сталь” разрушили колледж, несмотря на все отважные попытки подготовительного полка “Сэндхёрста”. Однако ещё большим шоком для комстаровского ROM стало то, что в августе 3061 года “Слово Блейка” представило прототип нового бронекостюма, в котором был использован эффект мимикрии.

Милиция “Слова Блейка” научилась эффективно работать над созданием бронекостюмов и разработала – благодаря совместной выпуску с Войском Лиги Свободных Миров лёгкого бронекостюма “Ахилл” – свои элементы этого оборудования. Этот опыт позволил им полностью оценить потенциал технологии мимикрии. Подобно “Ахиллу”, “Очиститель” характеризуется композитной бронёй, облегающей мускулатуру миомеров. Однако эта композитная броня обработана необычным химическим составом, дающим костюму эффект мимикрии.

Хотя цвет костюма меняется достаточно быстро, процессор не может придать броне правильный цвет камуфляжа, если окружающая среда меняется слишком быстро или слишком часто. Понижая перемещение “Очистителя”, можно добиться лучшего слияния этого оборудования с окружающей средой. Если бронекостюм движется с максимальной скоростью, эффект мимикрии облегчает врагу прицеливание, т.к. смена цвета “Очистителя” выделяет его. Невзирая на этот недостаток, кажется, что эта его способность очень удачна (хотя и осуществлялись работы над перенесением этой технологии на машины и Мехи, такие работы весьма и весьма дороги и бесполезны, поэтому дальнейшие исследования в этой области не проводятся).

Как только был представлен этот бронекостюм, “Слово Блейка” протестировало на предмет использования на этой уникальной платформе несколько оружейных систем. Благодаря тесным связям с ВЛСМ несколькими годами ранее, было достаточно просто получить необходимое оборудование в виде нескольких малых лазеров увеличенной дальности действия, которыми и был оснащён “Очиститель”. Вдобавок новый костюм “Очиститель” обладал способностью нести компактную установку удалённого целеуказания (TAG), которая оказалась весьма эффективной вкупе с новыми полунаводящимися РДД производства Лиги Свободных Миров.



Наконец – что неожиданно – учёные блейкистов уделили много времени и усилий созданию компактного ракетного маяка NARC, чтобы укрепить его на новом бронекостюме. Учитывая любовь ВЛСМ к ракетному оружию – что засвидетельствовано и созданием Лигой новых боеприпасов для РДД, – эта добавка превратила «Очиститель» в мощный ракетный наводчик, хотя громоздкая установка NARC и ограничивает мобильность этого бронекостюма, пока он не отстреляет весь боеприпас не отсоединит ставшую ненужной установку NARC.

ПРАВИЛА ИГРЫ BATTLETECH

Адаптивный бронекостюм «Очиститель» является оборудованием Уровня 2. Он подчиняется обычным правилам для бронекостюмов Внутренней Сферы (с.63, *BMR*) , кроме нижеприведённых исключений.

Отделения “Очистителей” состоят из 4-х солдат, все они имеют одинаковую конфигурацию основного оружия. “Очиститель” может нести лишь одну оружейную систему – или 1 малый лазер увеличенной дальности действия Внутренней Сферы, лёгкую TAG или снимаемую, компактную установку NARC. Лёгкая TAG действует в точности так же, как и клановская версия этой системы. Компактная установка NARC действует в точности так же, как и обычная версия этой системы (см. *Ракетный маяк NARC*, с.133, *BMR*), за исключением его диапазона действия, который уменьшен и равен диапазону действия обычного малого лазера увеличенной дальности действия Внутренней Сферы. Вдобавок установка NARC имеет боеприпас всего на 2 залпа. В отличие от обычных ракетных атак бронекостюмами, управляющий игрок может выбрать, будет он стрелять установками NARC всех «Очисителей» или лишь некоторых «Очистителей», отмечая на рекордшитах расход боеприпасов для каждого стрелявшего. Если атака удалась, бросьте по таблице «Атака бронекостюмами», чтобы определить, сколько ракет NARC прилепилось к цели, используя колонку «Число активных членов Точки» на пересечении с числом ракет, отстрелянных подразделением «Очистителей». Пока не отстрелян весь боеприпас (и установка не сброшена), подразделение «Очистителей», оснащённое установками NARC, не может осуществлять атаки ног БэтлМехов или ройные атаки БэтлМехов или использовать движение «прыжок»; они движутся как обычная пехота.

Каждый бронекостюм «Очиститель» имеет Значение Брони (AV) 6 пунктов плюс 1 дополнительный пункт, представляющий собой солдата внутри.

Мимикрический эффект “Очистителя” – смена цвета под цвет окружающей среды – с замедлением его движения всё больше осложняет попадание в него. Если целью выбрано подразделение “Очистителей”, следующие модификаторы заменяют обычные модификаторы за движение цели: если подразделение “Очистителей” прошло 3 гекса, модификатор за движение цели +0, если подразделение “Очистителей” прошло 2 гекса, модификатор за движение цели +1, если подразделение “Очистителей” прошло 1 гекс, модификатор за движение цели +2, если подразделение “Очистителей” не прошло ни одного гекса, модификатор за движение цели +3.

Все другие модификаторы применяются как обычно, включая и модификаторы за местность и модификатор +1 за стрельбу по пехоте. Этот мимикрический эффект присуствует всегда и избавиться от него нельзя.

ПРАВИЛА ИГРЫ MECHWARRIOR

Адаптивный бронекостюм «Очиститель» следует обычным правилам для бронекостюмов Внутренней Сферы (с.95-97, *MWC*), кроме приведённых ниже исключений.

Считайте этот костюм комбинацией малозаметного костюма с электронными средствами противодействия, электронным камуфляжем и со способностью видеть в инфракрасном диапазоне (с.85 и 87, *MW2*). Внутренние зарядные устройства позволяют системам сокрытия этого костюма действовать неограниченное время.

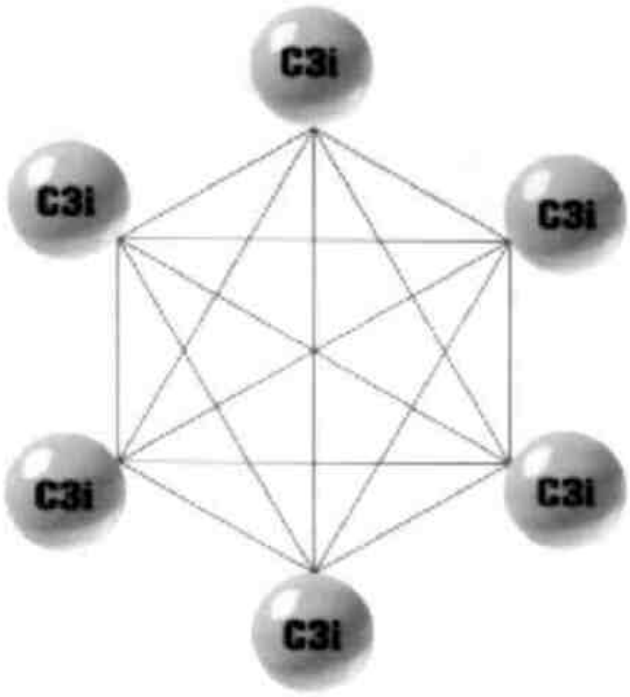
Технический Уровень: 4
Доступность: D
Легальность: C
Цена: 400,000 C-bills + стоимость основного оружия*
Энергопотребление: 3 за ход
Энергия: 2/3
Баллистика: 1/2
Схватка: 1/3
Охват: Полный
Выдерживает суммарное повреждение: 72
Движение: полное, с прыжками
Физическое: +1
Атлетическое: +1
BLD: +2

* Стоимость основного оборудования:
ER Small Laser..... 11,250
NARC..... 30,000
Light TAG..... 40,000

НОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Со времён своего создания КомСтар всегда стремился выжать из технологии максимум. И на самом деле – до прихода в 3050 году Кланов КомСтар достиг наивысшего во Внутренней Сфере технологического уровня со времён падения Звёздной Лиги. Они сохраняли этот высочайший уровень благодаря пресечению попыток агрессивными программами передать эти знания кому-либо вне КомСтара; наиболее из вестна из этих программ – операция «Плащаница».

Понятно, что КомСтар разработал своё собственное улучшенное военное оборудование. До недавнего времени они постоянно следили посредством своей разветвлённой разведсети за достижениями других и в случае полезности привносили эти нововведения в свои подразделения. Однако настоящим было названо изобретение после захвата в 3058 году «Словом Блейка» Терры. Используя свою далеко продвинувшуюся технологию в области средств связи, учёные КомСтара разработали две новых системы, стремясь обойти «Слово Блейка», и обнародовали их после завершения вторжения Кланов: улучшенный компьютер C^3 и улучшенную установку NARC.



УЛУЧШЕННЫЙ КОМПЬЮТЕР C^3

КомСтар и Синдикат Драконов со времён войны 39-го года сохранили приличный уровень торговли технологией. Понятно, что обе стороны лучшие материалы для себя, но перед лицом общего врага – Кланов – Синдикат добровольно передал свою технологию компьютера команд, контроля и коммуникаций (C^3) союзникам, чтобы объединить усилия по изгнанию общего врага.

Учитывая ориентацию (исчисляющуюся не одной сотней лет) промышленности КомСтара преимущественно на средства связи, техникам КомСтара не составило особого труда освоить и улучшить концепцию, заложенную в систему C^3. Улучшенная компьютерная система C^3 (C3i) была разработана отчасти с учётом радикально отличающей командной структуры КомСтара, в основу которой был положен принцип шестиричности, но также и потому, что КомСтар хотел улучшить эту систему, повысив её эффективность и живучесть.

После долгого тестирования было решено, что нет однозначного способа решения проблемы координации с мастер-компьютера C^3 огня 6 отдельных боевых единиц. Решение стало и простым, и сложным одновременно: комстаровская система не опиралась на центральный «мастер»-компьютер, вместо этого была создана сеть ячеек, в которой каждая боевая единица являлась независимо действующим узлом. Такой подход увеличил размер и стоимость компьютера C3i, и исключил возможность координировать перекрёстный огонь множества копий, но дал значительное преимущество – эта сеть не разрушалась, если был утрачен мастер-компьютер.

Конечно, прежде чем в руки агентов ROM «Слова Блейка» попала эта технология, прошло не очень много времени. На данный момент это оборудование присутствует примерно в равном количестве и в КомГвардии, и в милиции «Слова Блейка».

Игровые правила

Улучшенная компьютерная система C^3 (C3i) является оборудованием Уровня 2 может быть использована в игровых турнирах, если это специально не запрещается правилами отдельных турниров. C3i следует обычным правилам C^3 (с.124, *BMR*) со следующими исключениями.

Компьютер C3i имеет характеристики оборудования, приведённые на с.151 этой книги.

«Мастер»-компьютера у C3i не существует. Каждая боевая единица в сети C3i должна нести свой компьютер C3i. В единую сеть C3i может быть связано до 6 единиц. Связывать вместе множество таких сетей нельзя.

Т.к. “мастер”-компьютера у C3i нет, из-за потери одной “ячейки” этой сети вся сеть не разваливается. Из сети выпадают лишь те боевые единицы, которые находятся в радиусе действия вражеской ECM или получили критические попадания в свои компьютеры C3i.

Компьютеры C3i не совместимы с обычными компьютерами системы C^3 типа “мастер-подчинённый” и не имеют способностей TAG от обычной системы C^3.

УЛУЧШЕННАЯ ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА NARC

Несмотря на преимущество, которое можно извлечь из удачного размещения маячка NARC, радиомаяк NARC среди МехВоинов никогда не был популярен. Причина – короткий диапазон действия этой системы; боевая единица, оборудованная NARC, была вынуждена идти на опасное сближение с целью, чтобы закрепить на ней радиомаяк. В случае РДД, оснащённых NARC, диапазон действия этих ракет более чем вдвое превышал диапазон действия NARC, требуя или выделения отдельного наводчика NARC, который бы сближался с врагом, или же сама боевая единица, оснащённая NARC, шла на сближение с врагом, отстреливала бы в него маяк NARC, а затем отступала бы в эффективной диапазон действия РДД – это были единственно возможные действия.

Вскоре после первых встреч Анастасиуса Фохта с Кланами учёные КомСтара получили задание увеличить диапазон действия и гибкость этого ценного военного оборудования, в надежде, что если с Кланами выйдет конфликт, это обеспечит превосходство в борьбе с ними. Улучшение технологий Звёздной Лиги никогда не было лёгким заданием, и даже имея под рукой лучших во Внутренней Сфере специалистов по электронике и средствам связи потребовалось более 10 лет, чтобы наконец выполнить поставленную задачу – изобрести улучшенную ПУ NARC (iNarc). Конечно, это означает то, что на Токкайдо КомСтар не имел этого оборудования – к счастью, как показала история, такой помощи и не потребовалось.

Хотя при разработке iNarc пошли на многие компромиссы, конечный результат стал мастерской работой, воплотившей лучшее в боевой электронике и давшей КомГвардии на поле боя значительное преимущество. Бросающимся в глаза улучшением стало увеличение диапазона действия NARC более чем на 50%. Это означало, что наводчики iNarc теперь могли быть не обязательно быстрыми и лёгкими единицами, которым нужно было сближаться с врагом; вместо них наводчиками iNarc могли использоваться боевые единицы покрупнее и потяжелее, что расширяло их арсенал.

КомСтар не остановился на простом увеличении диапазона действия iNarc. Воспользовавшись своей опытностью, КомСтар разработал множество специальных зарядов к iNarc, каждый из которых используется в сражении по-своему.

По сообщениям, “Слово Блейка” пока ещё не располагает этим оборудованием, которое имеется у КомСтара и его ближайших союзников. Пока не ясно, что бы это значило – то ли блейкисты пока не выкрали эту технологию, то ли они пока просто не используют его.

Игровые правила

Улучшенная пусковая установка NARC (iNarc) является оборудованием Уровня 2 может быть использована в игровых турнирах, если это специально не запрещается правилами отдельных турниров. iNarc следует обычным правилам NARC (с.133, *BMR*) со следующими исключениями.

iNarc имеет характеристики оборудования, приведённые на с.151 этой книги.

Заряды для iNarc крупнее, чем обычные заряды для NARC. Поэтому их можно «стряхнуть», как пехоту, выполняющую ройную атаку Меха (с.67, *BMR*). Успешный бросок уничтожает один заряд по выбору цели. Учтите, что в отличие от пехоты, выполняющей ройную атаку, прыгающее движение или падение не имеют шанса стряхнуть заряды iNarc. Т.к. у машин нет рук, они не могут стряхнуть заряды iNarc, но если машина не двигалась или не стреляла целый ход, а экипаж машины не оглушён, все прикреплённые заряды iNarc могут быть отцеплены в конечной фазе (это правило не касается зарядов обычной NARC, которые нельзя убрать во время игры).

Для iNarc существует несколько видов специальных боеприпасов. Подобно другим специальным боеприпасам (с.130, *BMR*), каждый тип боеприпасов должен располагаться в слотах полными тоннами, а тип используемых боеприпасов объявляется во время оружейной атаки. эти типы боеприпасов не могут быть использованы для обычных ПУ NARC; ими могут быть оснащены лишь iNarc.

Дополнительные заряды одного и того же типа, прикреплённые к той же цели, не имеют суммарного эффекта. Это также применимо и к тем боевым единицам, к которым прикрепили и наводящие заряды iNarc, и обычные заряды NARC; в таких случаях влияние имеет лишь iNarc.

Критические попадания: Если слот, содержащий боеприпас к iNarc, получил критическое попадание, он наносит 3 пункта повреждения за каждый залп, оставшийся в данном слоту.

Наводящие заряды

Обычные наводящие заряды iNarc имеют улучшенную – по сравнению с обычными радиомаяками - способность наводить ракеты, оснащённые NARC. Помимо обычного модификатора +2 для броска по таблице «Число попавших ракет» примените также и модификатор попадания –1 для всех атак ракетами, оснащёнными NARC, проводимых против целей, на которые прикрепили наводящие заряды iNarc. Ракеты, оборудованные NARC (чья стоимость в C-bills вдвое больше обычной) работают и с зарядами обычной NARC, и с зарядами iNarc.

Взрывчатые заряды

iNarc может стрелять крупными, более мощными взрывчатыми боеголовками. Эти заряды работают подобно обычным взрывчатым зарядам NARC, но при попадании наносят 6 пунктов повреждения.

ТАБЛИЦА «ОРУЖИЕ КОМСТАРА»

Тип	Нагрев	Минимальный диапазон	Короткий диапазон	Средний диапазон	Дальний диапазон	Диапазон	Вес крити-ческих слотов, в т	Слотов с боепри-пасами	За тонну
Улучшенная ПУ NARC	0	*	-	1-4	5-9	10-15	5	3	4
Улучшенный компьютер C^3	-	-	-	-	-	-	2,5	2	-

* См. специальные правила для этого оборудования.

Критические попадания: Если слот, содержащий взрывчатые заряды к iNarc, получает критические попадание он наносит 6 пунктов повреждения за каждый залп, оставшийся в данном слоту.

Заряды ECM

Предназначенные для нарушения деятельности оружейных систем и сети C^3, заряды ECM окружают цель небольшим полем, глушащим радиосигналы.

Пока на цели прикреплён такой заряд, она считается подверженной влиянию вражеской установки ECM (с.126, *BMR*). Такой заряд не имеет собственного радиуса действия и поэтому не оказывает никакого влияния на посторонние боевые единицы – такие зардяы воздействуют только на цели, к которым они прикреплены.

Проволочные заряды

Будучи специальной версией зарядов ECM, проволочные заряды излучают мощный статический и электромагнитный «шум», нарушающий работу электронных систем цели, включая компьютер нацеливания и средства связи.

Пока такой заряд прикреплён, цель получает модификатор попадания +1 ко всем своим оружейным атакам. Вдобавок эта цель не может действовать как наводчик для ведения огня РДД с закрытых позиций или артиллерии. Цель может наводить ракеты «Стрела IV», но эта атака с TAG также получает модификатор попадания +1.

Заряды «Немезида»

Концепция зарядов «Немезида» элегантна и хитра одновременно: против врагов используются сигналы с их же установок NARC, делая целью их же ракет и первоначальную цель, и близлежащие к ней цели. Изначально эта система использовалась лишь против тех ракет, которые оснащены NARC, но вскоре были отработаны частоты для системы «Артемида IV», полунаводящихся ракет и даже для ракет «Стрела IV».

При разборе атак с использованием ракет, оснащённых NARC или системой «Артемида IV», или полунаводящихся ракет, есть шанс, что эти ракеты могут поразить единицы, дружественные той единице, к которой был прикреплён заряд «Немезида» («Носитель Немезиды»), если вторичная цель лежит на линии видимости между атакующим и данной вторичной целью, и между атакующим и «Носителем Немезиды» также есть линия видимости.

Чтобы увидеть, попали ли ракеты в «Носитель Немезиды», разберите атаку так, как если бы прицеливались в неё, а не в выбранную цель. Используйте все сопутствующие модификаторы попадания, и добавьте к целевому числу дополнительный модификатор +1. Если бросок для этой атаки удачен, ракеты попадают в «Носитель Немезиды», а не в выбранную цель. Если бросок неудачен, ракеты продолжают лететь к выбранной цели, и атака разбирается как обычно.

Если на линии видимости между атакующим и целью лежит множество «Носителей Немезиды», сделайте разбор атаки против каждой из них, начиная с цели, ближайшей к атакующему и до тех пор, пока ракеты не ударят по «Носителю Немезиды» или не достигнутвыбранной цели.

Заряды «Немезида» также могут наводить ракеты «Стрела IV», но эта атака разбирается иначе. Если «Носитель Немезиды» в ходу прибытия этой ракеты находится в гексе, смежным с целью, существует 50%-ная вероятность, что эта ракета ударит по «Носителю Немезиды», а не по выбранной цели. Бросьте 1D6; при результате 4-6 атака разбирается против выбранной цели.

СТОИМОСТЬ КОМСТАРОВСКОГО ОРУЖИЯ И ЕГО BV

Тип	Стоимость боеприпасов (не загруженного)	BV (за тонну)	
Улучшенный компьютер C^3	750,000	-	*
Улучшенная ПУ NARC	250,000	7,500	75/15
Заряды ECM	-	15,000	-
Взрывчатые заряды	-	1,500	-
Проволочные заряды	-	20,000	-
Заряды «Немезида»	-	10,000	-
Отделение бронекостюмов «Очиститель»	2,400,000	-	-
ER Small Laser	-	-	184
NARC	-	-	89
TAG	-	-	70

* BV такое же, как и у боевой единицы в группе с полной сетью обычного компьютера C^3 (см. с.143, *BMR*).

ПРИЛОЖЕНИЕ К СПИСКУ ДЛЯ BATTLEFORCE 2							
Наименование	**MP**	**Повреждение PB/M/L**	**Перегрев**	**Класс**	**Броня/ Структура**	**Значение в пунктах**	**Специальное**
EXT-5E *Exterminator*	6	3/2/-	-	H	5/3	12	
HSR-500-D *Hussar*	9	2/1/1	-	L	2/1	9	
KTO-21 *Kintaro*	5	4/3/-	-	M	4/6	11	
TSN-1C *Tessen*	6	3/2/1	-	M	4/2	10	tag
THG-12E *Thug*	4	4/3/2	-	A	6/6	15	
VQR-2A *Vanquisher*	3	5/4/2	1	A	8/8	19	
Отделение «Очистителей»							
ER Small Laser	3J	1/-/-	-	I	2/-	2	car4
Narc	3J	-/-/-	-	I	2/-	1	car4
TAG	3J	-/-/-	-	I	2/-	1	car4, tag

Если имеется множество смежных «Носителей Немезиды», существует равные для всех них шансы, что если ракета не попадёт по выбранной цели, она попадёт по ним.

ВАРИАНТЫ БЭТЛМЕХОВ

В связи с удачным применением новых iNarc и C3i и КомГвардия, и «Слово Блейка» начали изменять старые модели Звёздной Лиги, проведя изменения их шасси и доавив (вместе с внедрением iNarc и C3i) существующее оружие. В конце этой книги включены рекордшиты 4-х наиболее удачных вариантов: HSR-500-D *Hussar*, KTO-21 *Kintaro*, EXT-5E *Exterminator* и THG-12E *Thug*.

TSN-1C TESSEN

Масса: 50 т
Шасси: Endo Steel
Двигатель: 300 Vlar XL
Крейсерская скорость: 65 км/ч
Максимальная скорость: 97 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Дальность: нет
Броня: Ферроволоконная Durallex
Вооружение:
1 лёгкое увеличенной дальности ПИИ “Lord”
1 средний импульсный лазер 20P фирмы Diverse Optics
Производитель: Independence Weaponry
Место основного производства: Куэнтин
Система связи: Garret T-22 с улучшенным компьютером C^3
Система наведения и указания цели: Garret D2J(I)

КРАТКИЙ ОБЗОР

Названный в честь боевого веера, который использовали самураи древней Японии, *Tessen* был впервые представлен как тяжёлый разведывательный Мех, совместно разработанный ОВСД и КомГвардией. Однако множество философских и технологических различий привели к тому, что в 3055 году проект был заброшен. Когда техники КомСтара завершили работу над своей улучшенной версией синдикатовского компьютера C^3, они искали новое шасси, на котором можно было бы установить новое оборудование. Незаконченный *Tessen* быстро стал подходящим кандидатом на эту роль, и для полевых испытаний было сконструировано 6 прототипов этого Меха. Испытания прошли на Токкайдо против множества противников, включая и псевдоклановские войска, и в июне 3061 года было объявлено о боеготовности *Tessen*, после чего началось его полномасштабное производство.

СПОСОБНОСТИ

Оригинальная модель Меха Tessen для своего размера была лёгкой и тяжело вооружённой, способной избежать или уничтожить все угрозы, которые он мог повстречать в своих миссиях. Модифицированная модель сохранила гибкость и развивала скорость в 97 км/ч, но понижение скорости позволило разработчикам сохранить 9 т ферроволоконной брони, которая обеспечила существенную защиту от оружейных попаданий. Однако добавление систем C3i, TAG и iNarc значительно уменьшило боевую нагрузку машины. Её оружейную загрузку – сейчас лишь один импульсный лазер фирмы Devirse Optics и лёгкое увеличенной дальности ПИИ “Lord” – иной раз даже не сравнить с оружейной загрузкой более лёгких Мехов.

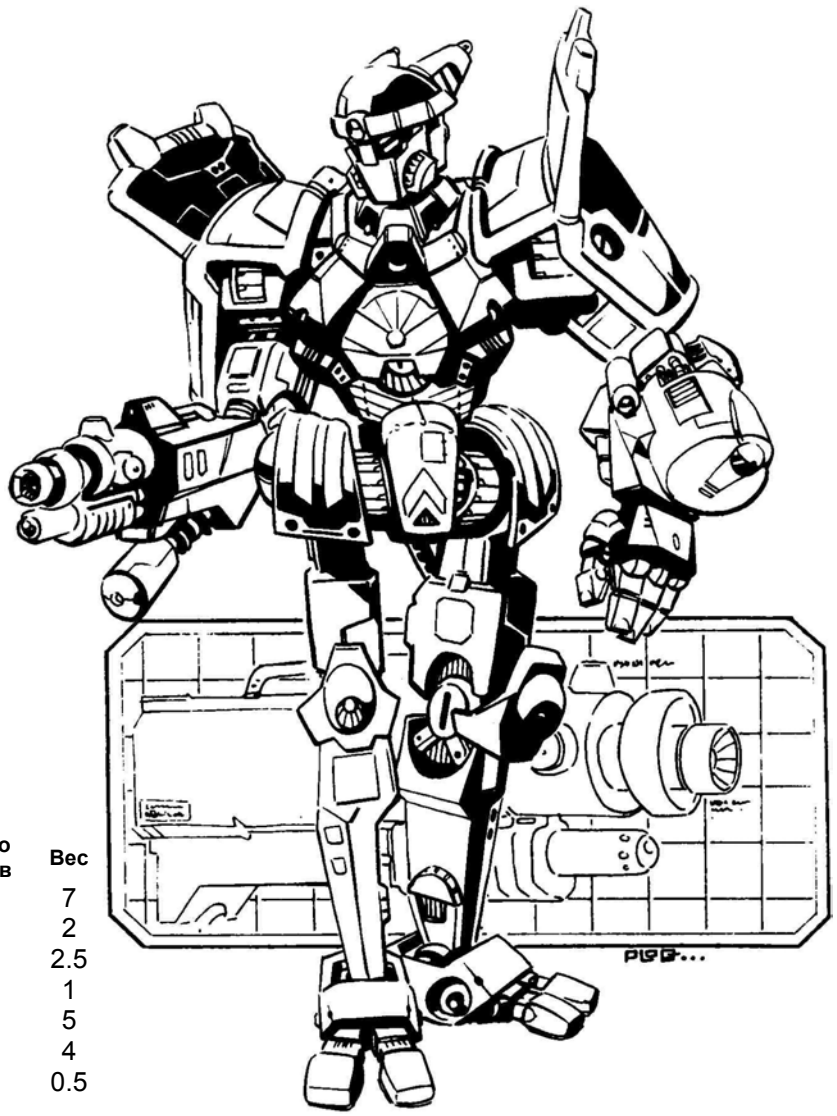
Изменения в окончательной версии модели вызвали серьёзную критику – многие аналитики указывали на то, что *Tessen* абсолютно не подходит для независимых разведывательных операций и что он совсем не несёт ракетных установок для совместного их использования с iNarc. Однако выпускаемая модель и не предназначена для независимых операций – она предназначена быть наводчиком для «охотников» - Мехов и машин, - оснащённых C3i. Скорость и гибкость *Tessen*’а позволяют ему сближаться с вражескими боевыми единицами и обеспечивать своим компаньонам телеметирические данные по нацеливанию, давая им возможность обрушить ливни оружейного огня на выбранные цели. Такие атаки оказались очень смертельны в полевых испытаниях, когда они сражались против «клановских» противников, когда те были скованы своими правилами ведения сражений.

Тип: **Tessen**
Технология: Внутренняя Сфера
Тоннаж: 50 т
BV: 989

Оборудование		**Масса**
Внутренняя структура:	Endo Steel	2.5
Двигатель:	300 XL	9.5
Walking MP:	6	
Running MP:	9	
Jumping MP:	0	
Heat Sinks:	11 [22]	1
Gyro:		3
Cockpit:		3
Armor Factor:	161	9

	Внутренняя структура	*Кол-во брони*
Head	3	9
Center Torso	16	25
Center Torso (rear)		7
R/L Torso	12	18
R/L Torso (rear)		6
R/L Arm	8	16
R/L Leg	12	20

Оружие и боеприпасы	**Расположение**	**Кол-во слотов**	**Вес**
ER PPC	RA	3	7
Medium Pulse Laser	RA	1	2
C3i Computer	CT	2	2.5
TAG	H	1	1
INarc Launcher	LA	3	5
Ammo (iNarc) 16	LA	4	4
CASE	LT	1	0.5

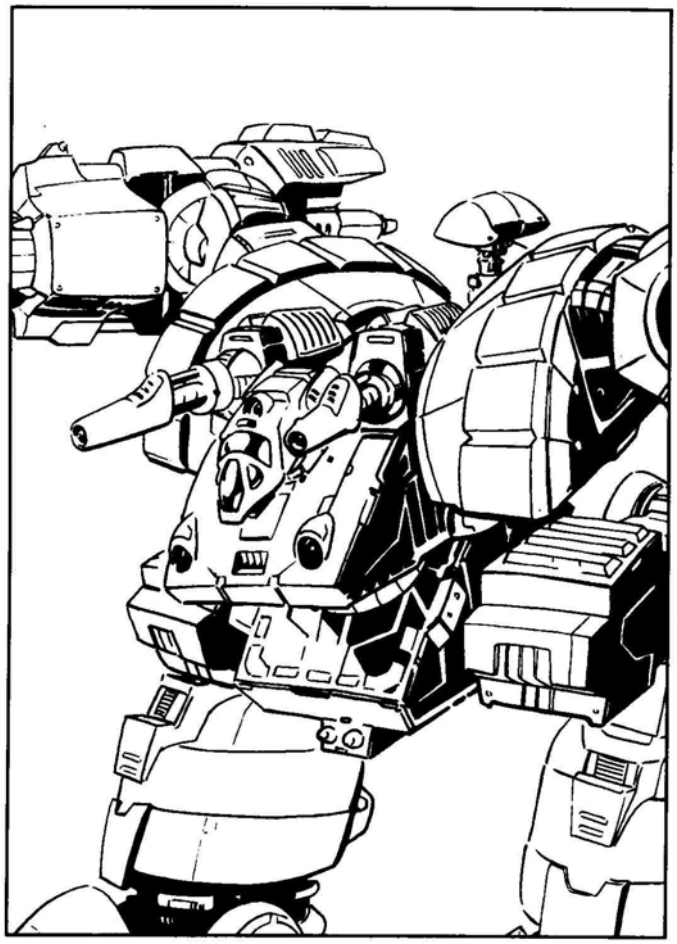


Также включение системы iNarc позволило этому Меху выполнять роль наводчика. Заряды, используемые новой системой, обеспечивают Меху значительную гибкость, давая *Tessen*'у ограниченные способности вести электронную войну помимо своей обычной (улучшенной) роли при повышенной точности ракетного удара.

РАЗВЁРТЫВАНИЕ

Хотя *Tessen* строится на Куэнтине (Quentin) в Синдикате Драконов, на сегодняшний день эта модель имеется лишь у КомСтара и СОЗЛ. ОВСД было предложена половина первого выпуска, но предложение было отклонено на основании того, что технология C^3, используемая в *Tessen*'е, несовместима с системой, уже используемой Синдикатом.

Наиболее известным получателем этой модели является 83-й дивизион КомСтара («Белые циклопы»), базирующийся на Брианте (Bryant). Хотя они получили свою первую пару *Tessen*'ов уже в ноябре 3061 года, эти Мехи уже проявили себя в действиях против рейдеров из «Слова Блейка». Ставшие в 83-м дивизионе частью сил быстрого реагирования, *Tessen*'ы находились в авангарде сил КомГвардии, высланных для противодействия нападению. Они находились в засаде до тех пор, пока противник не начал прицельные дальние удары – в этот момент они покинули свои укрытия, обеспечив своим компаньонам потяжелее – нёсших усовершенствованную версию космпьютеров C3i – точную информацию о нацеливании. Вражеский дальний прицельный огонь внезапно стал смертелен для самого противника, и прежде чем враг начал реагировать на это, они потеряли два своих самых тяжёлых Меха. Попытки избавиться от этих скоростных Мехов оказались бесполезны, и блейкисты отступили, опасаясь дальнейших потерь.



VQR-2A VANQUISHER

Масса: 100 т
Шасси: Hollis Alteration Mark IV
Двигатель: 300 Vlar
Крейсерская скорость: 32 км/ч
Максимальная скорость: 54 км/ч
Прыжковые двигатели: нет
Дальность: нет
Броня: Aldis Plate вместе с CASE
Вооружение:
2 лёгких винтовки Гаусса фирмы “Corean”
2 больших лазера увеличенной дальности действия “Sunbeam” фирмы “Diverse Optics”
3 средних лазера увеличенной дальности действия фирмы “Diverse Optics”
Производитель: Skobel MechWorks
Место основного производства: Россия, Терра
Система связи: Skobel Wave VI Comm с компьютером C3i
Система наведения и указания цели: Falcon 12b Watcher

КРАТКИЙ ОБЗОР

Когда агенты ROM “Слова Блейка” прибыли на Терру с планами КомСтара отонсительно нового, улучшенного компьютера C^3 (C3i), военный прецентор Сент-Джеймс посчитал нужным дать новой технологии высший приоритет. Учёные «Слова Блейка» вскоре наладили выпуск сложной системы нацеливания и слежения, и всё, что им было нужно, - это платформа, которая бы несла это оборудование. Хотя компьютером C3i было дооснащено и переоборудовано несколько моделей эпохи Звёздной Лиги, военный прецентор решил разработать для нового оборудования и новую модель. Он отдал распоряжение разработчикам из милиции создать новый штурмовой Мех, базирующийся на устаревшем шасси *King Crab*, но оснастить его C3i, и начать поиски подходящей компании по производству новой модели.

Этой компанией стала «Skobel MechWorks». Расположенная на Терре и выпускавшая первый БэтлМех – *Mackie*, в момент предложения эта компания выпускала для милиции свою модель *Nexus*. Военный прецентор отдал приказ открыть один из давних цехов (почти не использовавшегося и практически уничтоженного) этой компании, и с различных сборочных линий, некогда выпускавших *Mackie*, сошёл его потомок – *Vanquisher*.

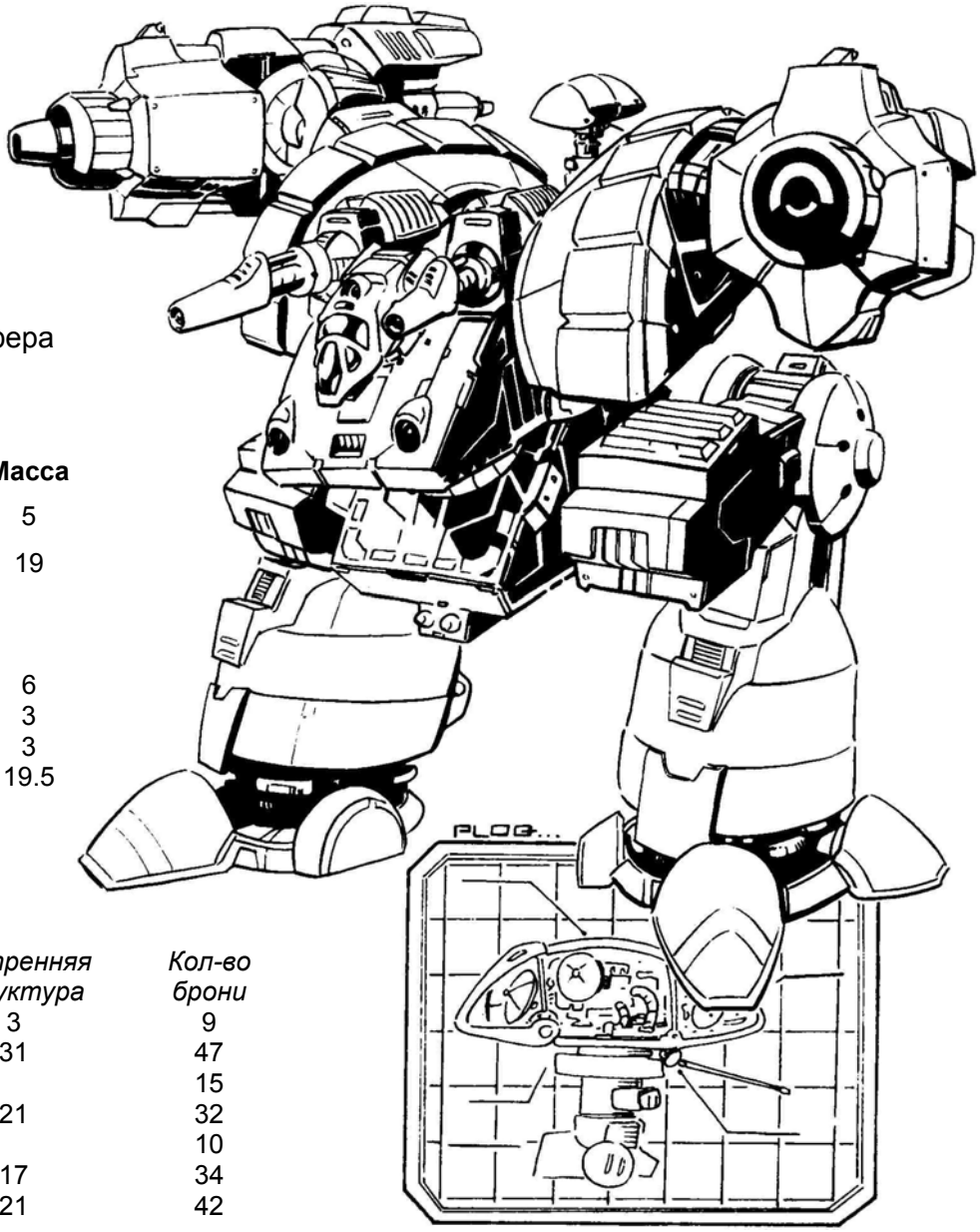
СПОСОБНОСТИ

Хотя и базирующийся на шасси *King Crab*, *Vanquisher* мало чем напоминает своего предшественника – даже несмотря на его ноги и сутулое туловище. Этот мамонтоподобный Мех несёт оружие дальнего диапазона действия и для ориентирования своего нападения использует информацию о нацеливании, собранной его более быстрыми компаньонами. Лёгкая винтовка Гаусса и большие лазеры увеличенного диапазона действия являются основным оружием *Vanquisher*’а, хотя также впечатляют и его 3 средних лазера увеличенного диапазона действия – он на полном основании может считаться опасным Мехом.

Этот Мех медлен, но несёт внушительную броневую защиту. Помимо того, что он несёт 20 т обычной брони, он не имеет опасного сверхлёгкого двигателя и оснащён с обоих торсов системой CASE, защищающих машину от взрыва лёгкой винтовки Гаусса. Эта новая модель полностью отвечает заявленным возможностям, и – вероятнее всего – станет основой, на которой будет выстраиваться любая сеть C3i милиции.

РАЗВЁРТЫВАНИЕ

Первая партия этих Мехов – как обычных, так и оснащённых C3i – прошла успешные полевые испытания в 6-м дивизионе, у «Истинно верующих» IV-тета. Прецентор Бранденбург-Кюри, «Педагог», выжал из этих машин всё возможное, ставя перед ними чрезвычайно сложные задачи, и поэтому вскоре, как ожидается, эта новая модель появится и в остальной милиции.



Тип: **Vanquisher**
Технология: Внутренняя Сфера
Тоннаж: 100 т
BV: 1,858

Оборудование		**Масса**
Внутренняя структура:	Endo Steel	5
Двигатель:	300	19
Walking MP:	3	
Running MP:	5	
Jumping MP:	0	
Heat Sinks:	16 [32]	6
Gyro:		3
Cockpit:		3
Armor Factor:	307	19.5

	Внутренняя структура	*Кол-во брони*
Head	3	9
Center Torso	31	47
Center Torso (rear)		15
R/L Torso	21	32
R/L Torso (rear)		10
R/L Arm	17	34
R/L Leg	21	42

Оружие и боеприпасы	**Расположение**	**Кол-во слотов**	**Вес**
Light Gauss Rifle	RA	5	12
Ammo (Gauss) 32	RA	2	2
Light Gauss Rifle	LA	5	12
Ammo (Gauss) 32	LA	2	2
ER Large Laser	RT	2	5
ER Medium Laser	RT	1	1
CASE	RT	1	0.5
ER Large Laser	LT	2	5
ER Medium Laser	LT	1	1
CASE	LT	1	0.5
C3i Computer	CT	2	2.5
ER Medium Laser	H	1	1

ФРЕГАТ КЛАССА ДАНТЕ/DANTE

Три корабля КомСтара класса *Данте* были построены в краткий период между 2935 и 2949 годами – это были символы реконструированных верфей эпохи Звёздной Лиги на Титане и всё нараставшего милитаризма внутри ордена. Хотя КомСтар сохранил в запасниках множество WarShip'ов бывшей СОЗЛ, большинство этих кораблей требовало присутствия огромных экипажей, чего орден не мог обеспечить. Примас Йорк рассматривала создание класса *Данте* - практически полностью автоматизированных кораблей – как временную меру по поддержке зарождавшихся Гвардии и милиции КомСтара, пока обновят остальные корабли и подговят достаточное число экипажей.

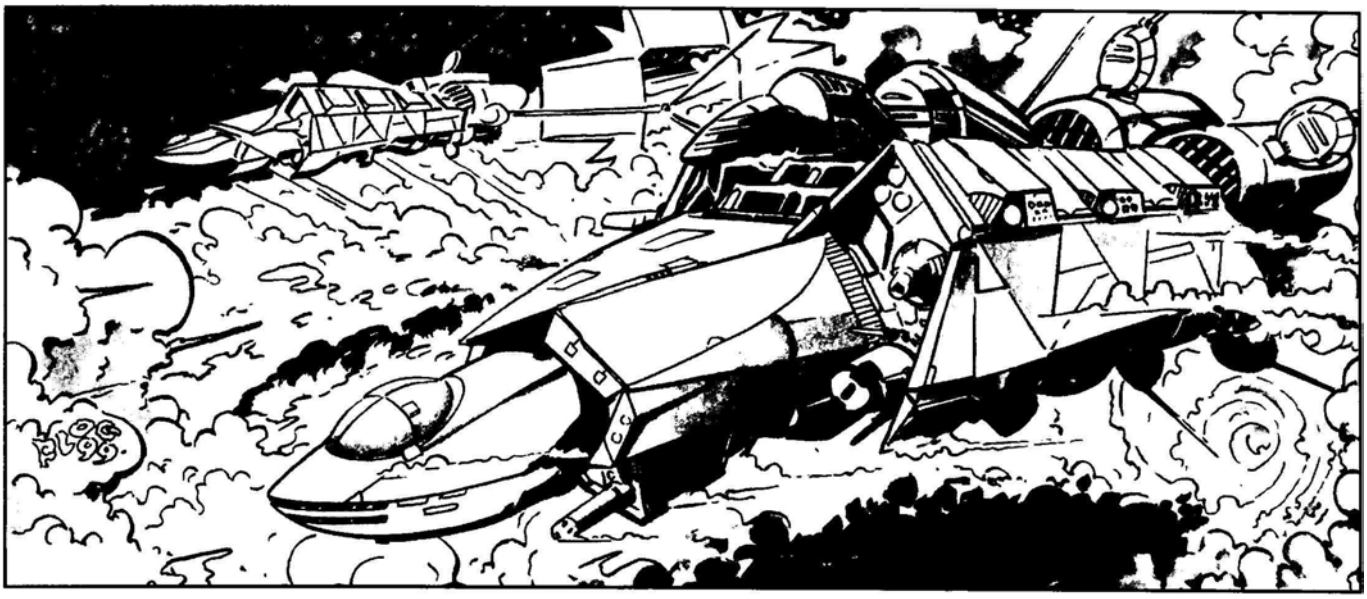
Первый корабль этого класса – *Нарбонна/Narbonne* – появился на службе в 2941 году, за ним последовали *Бордо/Bordeaux* (в 2944 году) и *Монпелье/Montpellier* (в 2948 году). Однако всё увиличивавшаяся стоимость реконструкции оставшегося флота и сложность в сокрытии и этих кораблей, и огромной массы военно-космического персонала привели к тому, что в 2949 году эта программа была заморожена. Видя результаты этого проекта, военный прецентор посчитал возможным позднее построить несколько кораблей этого класса, но вторжение блейкистов в 3058 году разрушило эти планы.

Хотя этот корабль весит меньше, чем некоторые эсминцы, смесь скорости, огневой мощи и бронезащиты позволила присвоить этой модели класс фрегата, основной ролью которогоя вляется командная функция и эскортирование флотилий DropShip'ов. Хотя данная модель также применима и для рейдов, её небольшие грузовые отсеки и ограниченный запас топлива препятствуют проведению независимых операций.

Dante (Фрегат)
Технология: Звёздная Лига
Дата выпуска: 2941 год
Масса: 610,000 т
Длина: 640 м
Диаметр Паруса: 610 м
Масса топлива: 3,000 т
Дневное Сжигание Топлива: 39.52
Безопасный Импульс: 5
Максимальный Импульс: 8
Целостность Паруса: 4
Целостность КФ-двигателя: 13
Охладители: 650 (1,300)
Структурная Целостность: 50

Броня
Передняя: 100
Передние боковые: 90
Задние боковые: 80
Тыловая: 70

Оружие			Значения Диапазона				FTR
Арка	Тип	Нагрев	Короткий (S)	Средний (M)	Длинный (L)	Сверхдлинный (Extreme)	
Nose	LRM	24	5	5	5	-	Y
Nose	Точечное	15	3	-	-	-	Y
Nose	Импульсное	40	4	4	-	-	Y
Nose	NAC	200	60	60	60	-	-
Nose	NAC	200	60	60	60	-	-
FL/FR	Лазерное	24	2	2	2	-	Y
FL/FR	LRM	24	5	5	5	-	Y
FL/FR	Точечное	15	3	-	-	-	Y
FL/FR	Импульсное	40	4	4	-	-	Y
FL/FR	NAC	200	60	60	60	-	-
FL/FR	NAC	200	60	60	60	-	-
LBS/RBS	Лазерное	24	2	2	2	-	Y
LBS/RBS	LRM	24	5	5	5	-	Y
LBS/RBS	Точечное	15	3	-	-	-	Y
LBS/RBS	Импульсное	40	4	4	-	-	Y
LBS/RBS	NAC	200	60	60	60	-	-



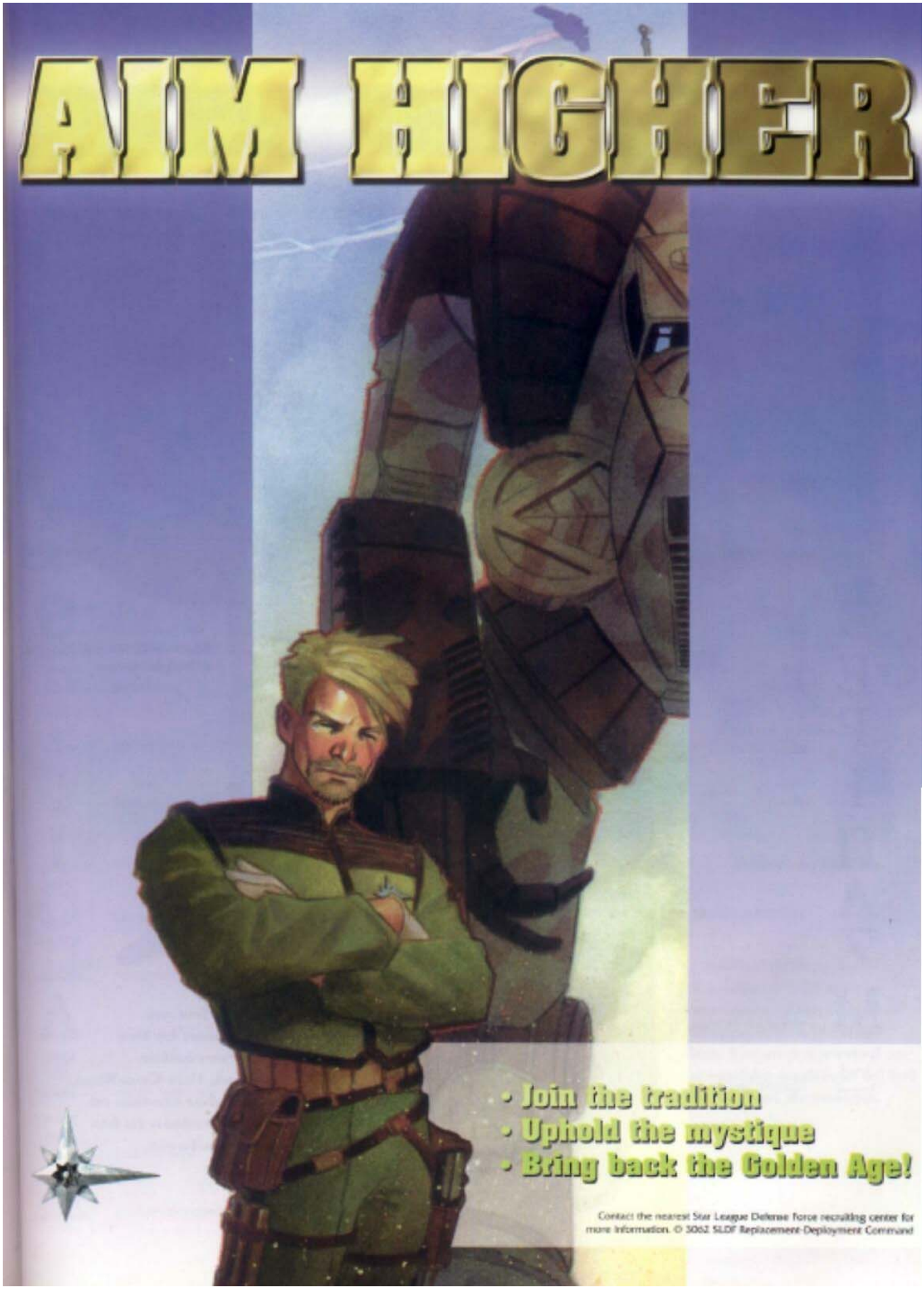
LBS/RBS	NAC	200	60	60	60	-	-
LBS/RBS	NAC	240	70	70	-	-	-
AL/AR	Лазерное	24	2	2	2	-	Y
AL/AR	LRM	24	5	5	5	-	Y
AL/AR	Точечное	15	3	-	-	-	Y
AL/AR	Импульсное	40	4	4	-	-	Y
AL/AR	NAC	200	60	60	60	-	-
AL/AR	NAC	200	60	60	60	-	-
Aft	Лазерное	48	4	4	4	-	Y
Aft	LRM	24	5	5	5	-	Y
Aft	Точечное	15	3	-	-	-	Y
Aft	Импульсное	40	4	4	-	-	Y

Груз: (17,087 т)

Отсек 1: 12 истребителей 4 Двери
Отсек 2: Груз 2 Двери
Отсек 3: Груз 2 Двери

Вместимость DropShip'ов: 2
Гравитационные Палубы: 1 (диаметр 135 м)
Эвакуационные Капсулы: 24
Спасательные Шлюпки: 0
Экипаж: 188 человек
Пассажиров: 24 человека

Вооружение: 16 ER Large Lasers, 48 Small Pulse Lasers, 32 Large Pulse Lasers, 24 Anti-Missile Systems, 32 установки LRM-20, 16 Naval AC/30, 4 Naval AC/35, 12 Naval Laser-55s, боеприпасы для AMS (150 т), боеприпасы для залпов LRM-20 (160 т), боеприпасы для 150 залпов NAC/30 (120 т), боеприпасы для 100 залпов NAC/35 (100 т).
Примечания: Оснащён системой сплав-литиевой батареи. Броня – 600 т ферро-карбидной брони.



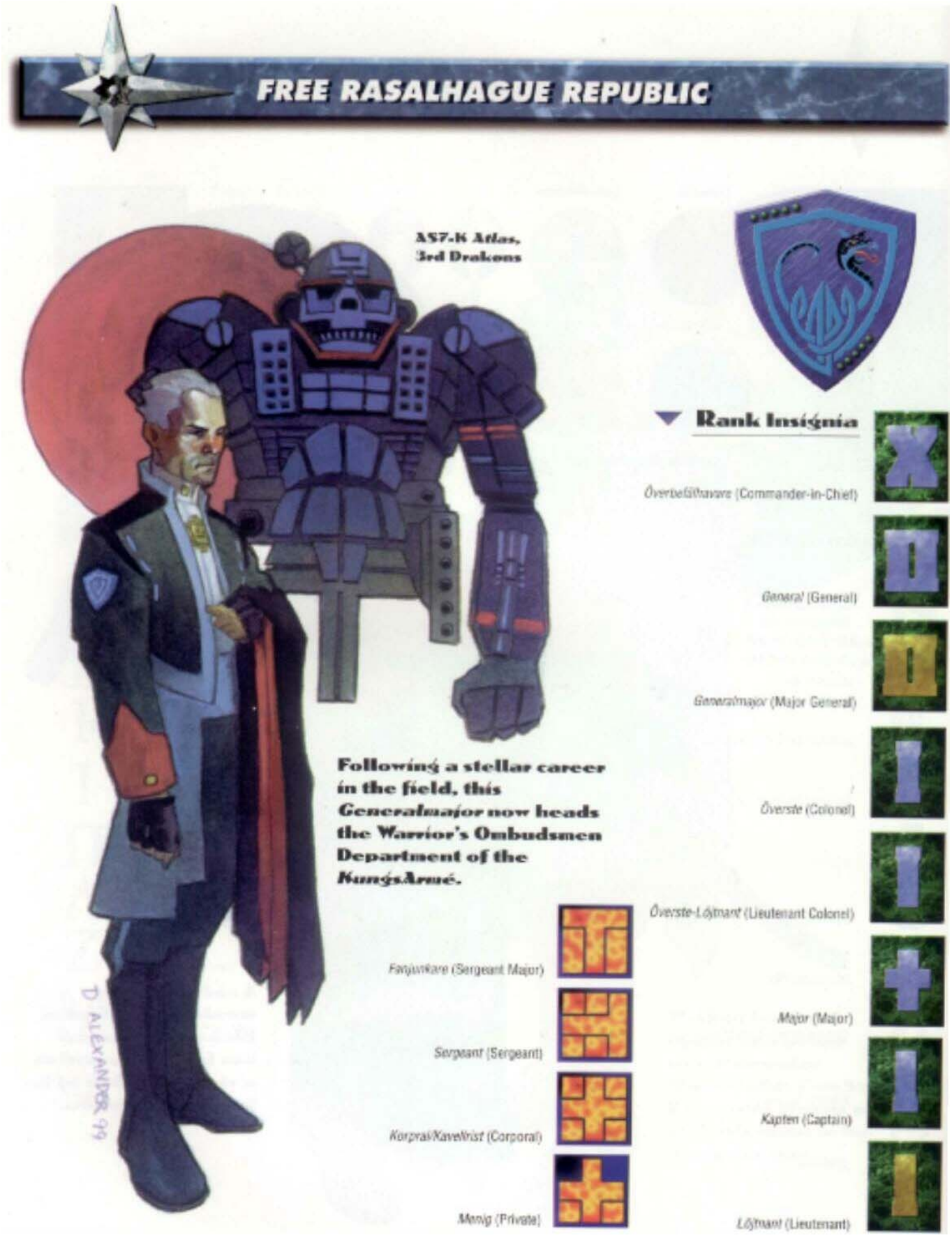
ПОМОЩЬ СВЫШЕ

- Присоединяйся к традиции»
- Придерживайся мистики!
- Верни Золотой Век!

Более подробную информацию можно получить в ближайшем рекрутском центре Сил обороны Звёздной Лиги

Ожидая инспекции нового военного прецентора, этот прецентор КомСтара уделил много внимания своей парадной униформе.

Будучи радикальным членом фракции «Тойяма», этот МехВоин «Слова Блейка» вынул свой меч как видимый символ своей фанатичной преданности.



После удачной карьеры этот *генералмайор* сейчас возглавляет в КунгсАрме ведомство военного омбудсмена.

Этот член «Лёгкой Кавалерии Эридана» гордо носит полевую униформу Сил обороны Звёздной Лиги.

Имея за плечами более тысячи лет истории, этот капитан являет собой благородные традиции личной охраны Первого Лорда.

Этот МехВоин, носящий новую полевую униформу Нова Котов – смесь старой униформы Нова Котов и униформы СОЗЛ, – готов защищать новую Звёздную Лигу.

АДАПТИВНЫЙ БРОНЕКОСТЮМ «ОЧИСТИТЕЛЬ»

Покрытый улучшенным мимикрическим материалом (меняющим цвет), адаптивный бронекостюм «Очиститель» может раствориться в окружающей среде, колоссально затруднив прицеливание по нему.

УКАЗАТЕЛЬ

1-й Королевский полк БэтлМехов, 101-103, 127, 143
TSN-10 *Tessen*, 152-153
VQR-2A *Vanquisher*, 154-155

А
Адаптивный бронекостюм «Очиститель», 147-149
Адепт, 10
Азиз, Демона, 45, 46
Айхер, Эвелина, 91
Академия им.Тиры Мираборг (АиТМ), 67-68, 146-147
Аколит, 10
«Акт о реорганизации», 13
Амарис, Стефан, 11, 84, 98, 104
Антонеску, Чарльз, 91
Ариан, Трент, 4, 46
Арк-Ройяльский Защитный Кордон, 6
Аэрокосмические войска
- Клана Нова Кота, 109
- КомГвардии, 9
- Сил обороны Звёздной Лиги, 77, 78
- «Слова Блейка», 9

Б
Барклай, Сандра, 90-91
Блейк, Джером, 45
- попытки восстановления, 11
- смерть, 12

Блейн, Уильям, 5, 45
Броневойска
- Клана Нова Кота, 109
- КомГвардии, 9
- Сил обороны Звёздной Лиги, 77-78
- «Слова Блейка», 9

БэтлМехи
- варианты, 152-155
- Клана Нова Кота, 109
- КомГвардии, 8-9
- Сил обороны Звёздной Лиги, 77
- «Слова Блейка», 8-9

В
Ведомство военного омбудсмена, 64
Ведомство отношений с КомСтаром и наёмниками, 64
Ведомство транспортировки, 64
Великая Куча-мала Хранителя Клятвы, 113
Великие Дома, 11
Венир, 113
Взрывчатые заряды, 150
Военная академия Афроса (ВАА), 48-49, 146
Военная академия Марса (ВАМ), 48, 145
Военное образование, 64
Военно-космический прецентор, 47
Военные учения, 84
Военный колледж им.Фохта (ВКФ), 17, 78-79, 144-145
Военный прецентор, 10, 46-47
Воин, 111
Война в КомСтаре, 12
«Войны ронинов», 62, 63

Г
Генерал, 65, 79
Генерал-лейтенант, 80
Генерал-майор, 65, 79
Главнокомандующий, 65, 79
Готовность резервистов, 64

Д
Девали, Карл, 115
День Возвращения домой, 114
День Исхода, 90
Дивизионные командиры, 47
«Длань Тира», 67
Дрюммон, Филлип, 104-106, 107
Дэвион, Ганс, 13, 18, 88

З
Заряды «Немезида», 151
Заряды ECM, 151
«Звезда за Освобождение», 50
Звёздный Капитан, 111
Звёздный Командир, 111
Звёздный Полковник, 111
Золотой Век, 107-108

И-Й
Игровые правила BattleTech, 148
Игровые правила MechWarrior, 149
Исследовательский Корпус, 13
Йорк, Холлингс, 12, 13

К
Кальвин, Пол, 91
Капитан, 65, 80
Капрал, 66, 80
Квартирмейстер, 64
Керенский, Александр, 11
Керенский, Николас, 105, 107
Керенский, Ульрик, 108
Клан Волка, 62
Клан Дымчатого Ягуара, 14, 107
Клан Нефритового Сокола, 14, 108
Клан Нова Кота, 6
- аэрокосмические части, 109
- броневойска, 109
- военная практика, 111
- военно-космические войска, 110
- воины, 115
- Временная Галактика Зета, 124, 128
- Временная Галактика Кси, 120, 128, 143-144
- Временная Галактика Омега, 123, 128, 144
- Временная Галактика Омикрон, 121, 128, 144
- Временная Галактика Хи, 122, 128, 144
- Галактика Альфа, 116, 127,128, 143
- Галактика Дельта, 17, 128, 143
- Галактика Сигма, 118, 128, 143
- Галактика Тау, 119, 128, 143
- знаки отличия, 112
- история, 104-109
- командная структура, 110-111
- обычаи/ритуалы, 113-114
- пехотные части, 110
- подготовка, 111-112
- подразделения Мехов, 109
- преданность, 5, 7
- Родовые Имена, 104
- список команд, 136
- убранства, 112-113
- униформа, 112
- цвета, 113

Кланы
- вражда с ними, 107
- вторжение во Внутреннюю Сферу, 14, 88-89
- ленты за кампании против них, 18

«Колесо МакКенны», 83
Командир Галактики, 110
Командир Точки, 111
КомГвардия
- 10-я армия V-ню, 38-39, 126, 140
- 11-я армия V-эта, 40-41, 126, 140-141
- 12-я армия V-бета, 42-43, 127, 141
- 1-я армия V-каппа, 20-21, 125, 136-137
- 2-я армия V-мю, 22-23, 125, 137
- 3-я армия V-лямбда, 24-25, 125, 137
- 4-я армия V-йота, 26-27, 126, 137-138
- 5-я армия V-омикрон, 28-29, 126, 138
- 6-я армия V-каппа, 30-31, 126, 138
- 7-я армия V-йота, 32-33, 126, 139
- 8-я армия V-пи, 34-35, 126, 139
- 9-я армия V-лямбда, 36-37, 126, 139-140
- знаки обозначения званий, 10
- знаки отличия, 17-18
- знаменитые личности, 18-19
- история, 11-14
- командная структура, 15
- обозначения родов войск, 10
- оперативное развёртывание, 15

организация, 15-17
подготовка, 15, 17
старшинство, 10
структура подразделений, 8-9
убранства, 18
униформы, 17
флот WarShip'ов, 44
КомСтар
военная политика, 13
и Кланы, 14
и наёмные подразделения, 12
и пиратские банды, 13
и Синдикат Драконов, 12
нейтралитет, 11, 12
операция «Бульдог», 14
операция «Змея», 14
Конфликт в Св.Иве, 5-6
Королевский военный колледж «Сэндхёрст», 12, 15, 17, 48, 145
Королевский полк «Чёрный дозор», 100, 127
знаки отличия, 98
знаменитые личности, 99
история, 97-98
подготовка, 98-99
рейтинг оборудования, 143
униформы, 98
«Крест Мираборг», 67
«Крылья Синклера», 18
КунгсАрме, 63-64
Курита, Теодор, 13, 14, 62, 63
Кэмпбелл, Нейл, 98, 99

Л
Лейтенант, 66, 80
«Лента за кампанию на Токкайдо», 18
Ленты за кампании, 18, 83
«Лёгкая кавалерия Эридана», 127
151-й лёгкий кавалерийский, 94, 143
19-й кавалерийский полк, 96, 143
19-й ударный полк, 89
21-й ударный полк, 95, 143
71-й лёгкий кавалерийский, 93, 143
знаки отличия, 90
знаменитые личности, 90-91
история, 84-89
командный/транспортный дивизион, 92
организация, 90
подготовка, 90
традиции, 89-90
униформа, 90

М
Майор, 65, 80
МакГенри, Аннетта, 99
Мансдоттир, Кристиан, 62, 68
Марик, Томас, 5, 45
Марка Хаос, 5, 15
Мастер-сержант, 80
Медаль «За доблесть», 82-83
Медаль «За отвагу», 82
Медицинский корпус, 64
«Меч прецентора», 18
Минору, 115
Мираборг, Тор, 62, 68
Мори, Шарилар, 8, 45
Мулванери, Сюзанна, 4, 46

Н
Наводящие заряды, 150
Награды. См. *Убранства/награды*
Наёмные подразделения, 12, 47-48
Наследные войны, 85, 87-88, 98

О
Оборудование
новое, 149-151
рейтинги, 136-144
Обряд видения, 113
Операция «Бульдог», 14, 109
Операция «Возрождение», 105, 108
Операция «Вспышка», 13
Операция «Змея», 14
Операция «Клондайк», 106
Операция «Одиссей», 46, 48
Операция «Окрылённый крестоносец», 12
Операция «Плащаница», 12
Операция «Серебряный щит», 11
Операция «Скорпион», 14, 45
Опрокидывание противника, 135-136
Освобождение Терры, 45-46, 85

П
Партизанская война, 45
Перехват инициативы, 135
Пехота
Клана Нова Кота, 110
КомГвардии, 9
Сил обороны Звёздной Лиги, 78
«Слова Блейка», 9
Пиратские банды, 13
«Племя Миннесоты», 12
Подготовительное учреждение «Фриет» (ПУФ), 68, 147
Подготовка
1-го Королевского полка БэтлМехов, 101
Клана Нова Кота, 111-112
КомГвардии, 15, 17
Королевского полка «Чёрный дозор», 98-99
«Лёгкой Кавалерии Эридана», 90
правила, 144-147
Свободной Расалхагской республики, 67-68
Сил обороны Звёздной Лиги, 78-79
«Слова Блейка», 48-49
Подполковник, 65
Подразделение
привязка, 130-134
рейтинг качества, 7
рейтинг преданности, 7
Полковник, 65, 80
Полупрецентор, 10
«Почётная медаль Фохта», 18
Правила
подготовка, 144-147
привязка подразделений, 130-134
способности формирований, 135-144
Правящий Конклав, 46
Прайд, Марта, 14
Префектура Ирес, 5, 6
Прецентор ROM, 47
Прецентор, 10
Призрачные Медведи, 5, 62-63
Проволочные заряды, 151
Протоколы средств связи, 11
Пусковая установка NARC, 150-151

Р
Разведка, 64
Расмуссен, Нильс, 62, 68
Редбёрн, Эндрю, 102
«Рейнджерская лента», 67
Рекрут, 80
Реформация, 45
Ритуал сражения, 113-114
Росс, Анна, 105
Росс, Сандра, 106-107
Рядовой, 66, 80

С
C^3 компьютер, 149-150
Свободная Расалхагская республика
1-й Тирский, 74, 127, 142
2-й Каваллери, 72, 127, 142
2-й Освободительный, 70, 127, 142
3-й Гусарский, 71, 127, 142
3-й Драконий, 69, 127, 142
4-й Каваллери, 73, 127, 142
воинственность, 5
знаки отличия званий, 65-66
знаки отличия, 65-66
знаменитые личности, 68
история, 61-63
командная структура, 64
награды, 67
организация, 63-66
подготовка, 67-68
преданность, 7
список команд, 136
структура подразделений, 64-65
униформы, 66-67
цвета, 67
Сент-Джеймс, Камерон, 5

краткие сведения, 50
руководство, 46- 47
Сержант, 66, 80
Сержант-майор, 66
Силы обороны Звёздной Лиги
аэрокосмические части, 77, 78
броневойска, 77-78
военные учения, 84
знаки отличия званий, 79-81
и «Лёгкая кавалерия Эридана», 84-96, 127, 142-143
и 1-й Королевский полк БэтлМехов, 101-103, 127, 143
командная цепочка, 75-76
Королевский полк «Чёрный дозор», 97-100, 127, 143
награды, 18, 82-83
пехота, 78
подготовка, 78-79
подразделения БэтлМехов, 77
преданность, 7
список команд, 136
структура подразделений, 76-78
униформы, 83
цвета, 77
Скрытые боевые единицы, 135
«Слово Блейка», 4
10-й дивизион, 60, 127, 142
1-й дивизион, 51, 127, 141
2-й дивизион, 52, 127, 141
3-й дивизион, 53, 127, 141
4-й дивизион, 54, 127, 142
5-й дивизион, 55, 127, 142
6-й дивизион, 56, 127, 142
7-й дивизион, 57, 127, 142
8-й дивизион, 58, 127, 142
9-й дивизион, 59, 127, 142
академии, 48-49
знаки отличия званий, 10
знаки отличия родов войск, 10
история, 45-46
командная структура, 46-48
лидеры, 50
мотивы, 5
операция «Одиссей», 46
организация, 46-48
подготовка, 48-49
преданность, 7
список команд, 136
старшинство, 10
структура подразделений, 8-9
убранства/награды, 50
униформы, 49-50
формирование, 14
фракции, 14, 47-48
цвета, 50
Совет командования, 63-64
Список команд для игры BattleForce 2, 136
Способности формирований, 135-144
Стратегия/тактика, 64

У
Убранства/награды
Клана Нова Кота, 112-113
КомГвардии, 18
Свободной Расалхагской республики, 67
Сил обороны Звёздной Лиги, 82-83
«Слова Блейка», 50
Уинстон, Ариана, 88, 89
Уиттингская конференция, 14, 75, 89
Унтер-офицер, 80
Уотерли, Миндо, 13, 45, 63
Уэст, Сентин, 18, 115

Ф
Фохт, Анастасиус, 4, 14
и операция «Возрождение», 108
и Реформация, 45
и Силы обороны Звёздной Лиги, 75
краткие сведения, 19
Фракция «Затворники», 48
Фракция «Истинно верующие», 47
Фракция «Контр-реформисты», 47
Фракция «Тойяма», 47
Фракция «Экспатрианты», 47
Фрегат класса *Данте*, 158-159

Х
Хан, 110
«Хроники битв», 113

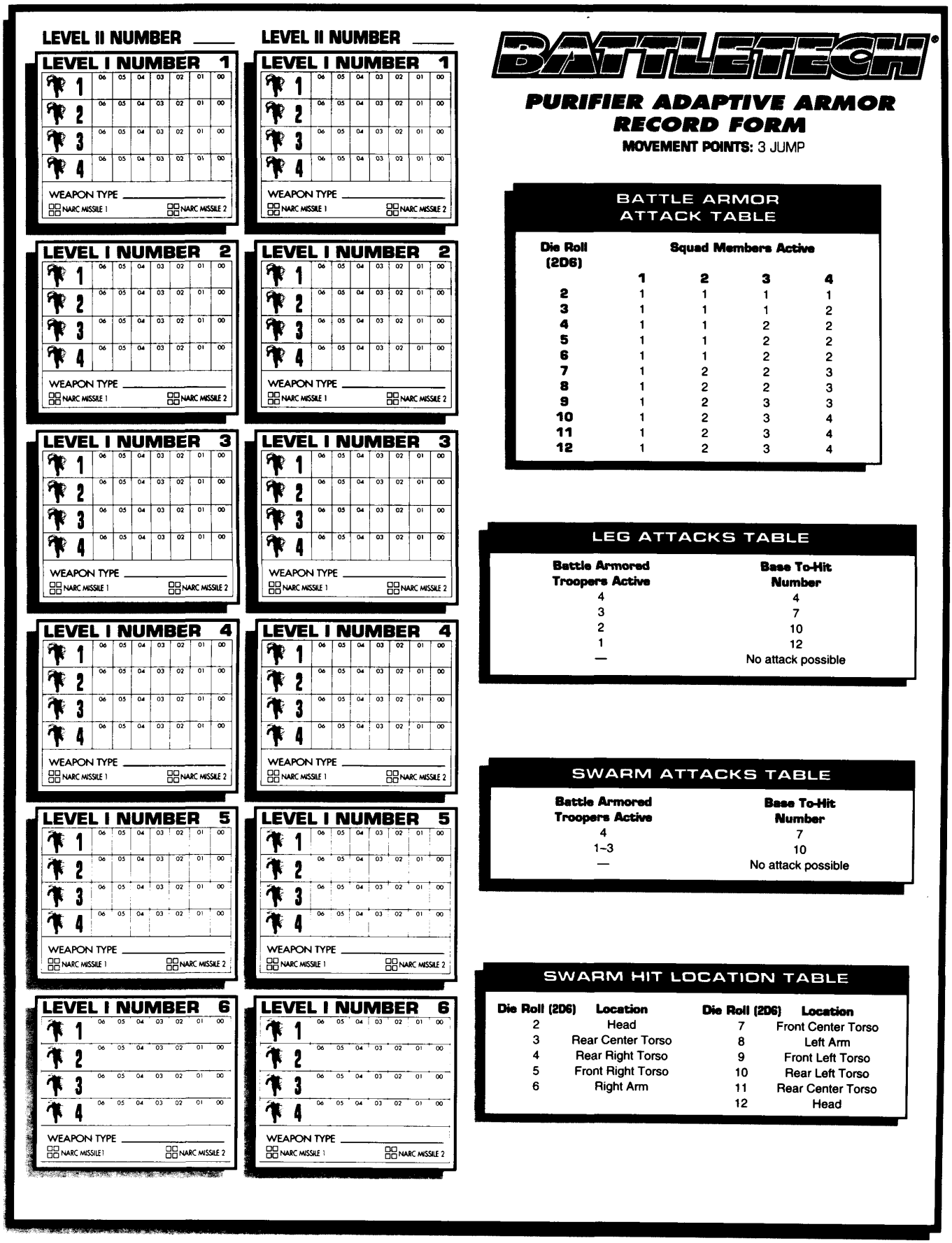
Ц
Цвета
Клана Нова Кота, 113
КомГвардии, 17
Свободной Расалхагской республики, 67
Сил обороны Звёздной Лиги, 77
«Слова Блейка», 50
Цвик, Грегори, 47, 50

Ч
«Чёрная лучистая звезда», 67
Чистка, 12

Ш
Штайнер-Дэвион, Виктор
краткие сведения, 18-19
обращение, 108
операция «Бульдог», 14
Силы обороны Звёздной Лиги, 75, 76

Э
Эймис, Эдвин, 90
Экспедиционный корпус «Змея», 101

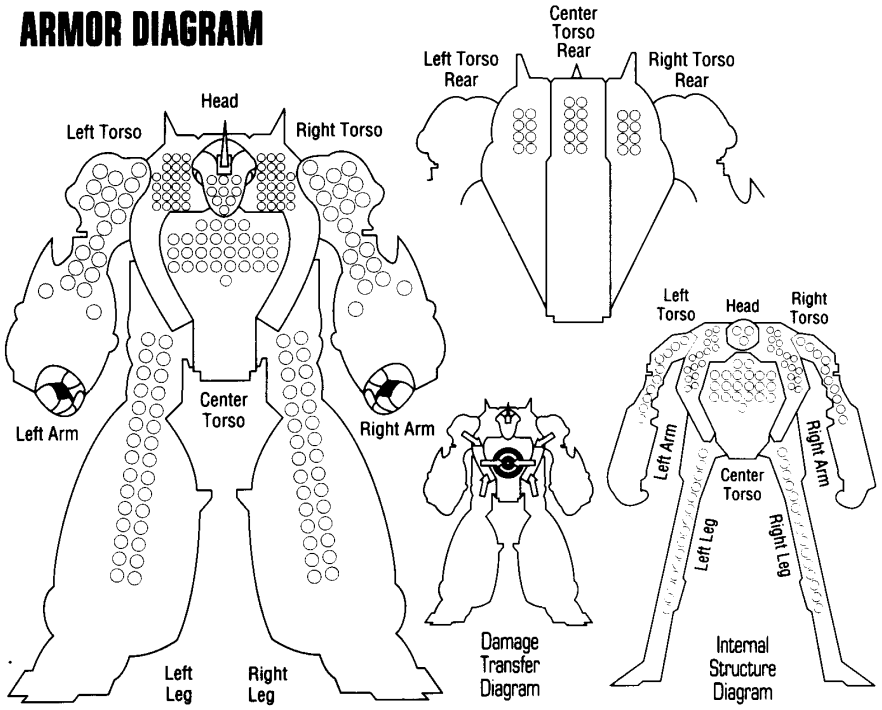
Ю
Юридическое ведомство, 64



Permission granted to photocopy for personal use. Copyright © 1999 FASA Corporation.

BATTLETECH®
BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Mech Data

Type: EXT-5E Exterminator
Movement Points:
Walking: 6
Running: 9 [12]
Jumping: 0
Tonnage: 65
Technology Base: 3060
Inner Sphere

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
2 ER Medium Lasers	RA	5	5	-	4	8	12
2 ER Medium Lasers	LA	5	5	-	4	8	12
1 C3i	CT	0	0	-			
1 iNarc	LT	0	0	-	4	9	15

Ammo Type	Rounds
iNarc	16

Total Heat Sinks: 10 (20) Double
○○○○○○○○○○

Auto Eject
☐ Operational ☐ Disabled

Warrior Data

Name: _____
Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

Critical Hit Table

Left Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. ER Medium Laser
6. ER Medium Laser

1-3
4-6
1. Endo Steel
2. Roll Again
3. Roll Again
4. Roll Again
5. Roll Again
6. Roll Again

Left Torso
1. XL Engine
2. XL Engine
3. XL Engine
4. iNarc
5. iNarc
6. iNarc

1-3
4-6
1. Endo Steel
2. Endo Steel
3. Endo Steel
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Left Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Head
1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. Roll Again
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso
1. XL Engine
2. XL Engine
3. XL Engine
4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

1-3
4-6
1. Gyro
2. XL Engine
3. XL Engine
4. XL Engine
5. C3i
6. C3i

Engine Hits ○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Cost: 18,743,010
Battle Value: 1,159
C3 BV: 113

Right Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. ER Medium Laser
6. ER Medium Laser

1-3
4-6
1. Endo Steel
2. Roll Again
3. Roll Again
4. Roll Again
5. Roll Again
6. Roll Again

Right Torso
1. XL Engine
2. XL Engine
3. XL Engine
4. Ammo (iNarc) 4
5. Ammo (iNarc) 4
6. Ammo (iNarc) 4

1-3
4-6
1. Ammo (iNarc) 4
2. MASC
3. MASC
4. MASC
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Right Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Endo Steel
6. Endo Steel

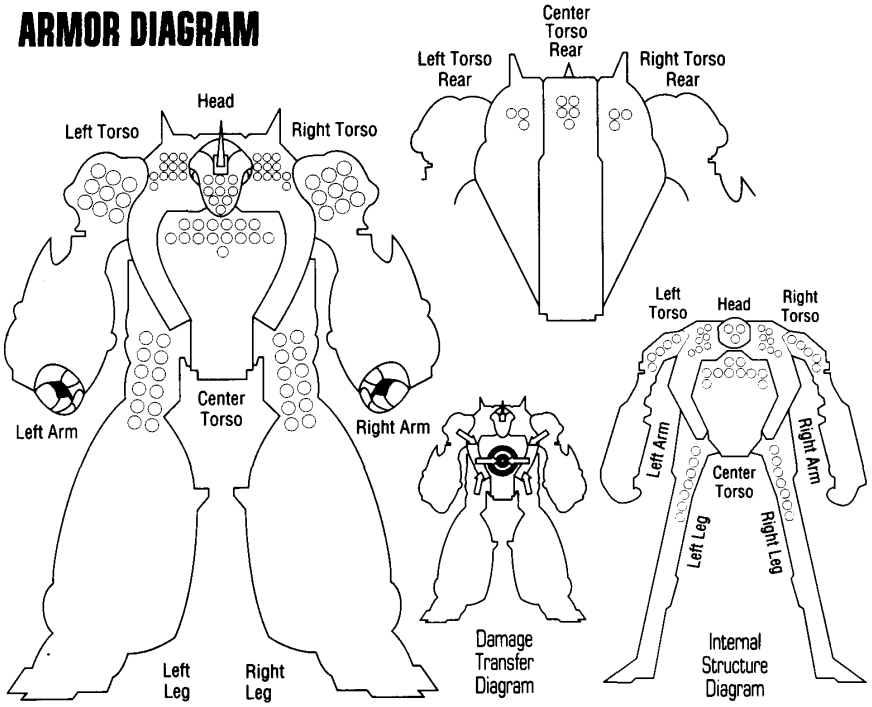
Heat Scale

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
09	
08	+1 Modifier to Fire
07	
06	
05	-1 Movement Points
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH is a Registered Trademark of FASA Corporation. Copyright 1999. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH®
BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Mech Data

Type: HSR-500-D Hussar
Movement Points:
Walking: 9
Running: 14
Jumping: 0

Tonnage: 30
Technology Base: 3060
Inner Sphere

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 ER PPC	LT	15	10	-	7	14	23
1 C3i	CT	0	0	-			

Ammo Type	Rounds

Total Heat Sinks: 10 (20) Double
○○○○○○○○○○

Auto Eject
☐ Operational ☐ Disabled

Warrior Data

Name: _____
Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

Critical Hit Table

Left Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator

1-3 4. Hand Actuator
5. Endo Steel
6. Endo Steel

1. Endo Steel
2. Endo Steel

4-6 3. Endo Steel
4. Endo Steel
5. Roll Again
6. Roll Again

Left Torso
1. XL Engine
2. XL Engine

1-3 3. XL Engine
4. ER PPC
5. ER PPC
6. ER PPC

1. Endo Steel
2. Endo Steel

4-6 3. Endo Steel
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Left Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Head
1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. Roll Again
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso
1. XL Engine
2. XL Engine

1-3 3. XL Engine
4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

1. Gyro
2. XL Engine

4-6 3. XL Engine
4. XL Engine
5. C3i
6. C3i

Engine Hits	○○○
Gyro Hits	○○
Sensor Hits	○○
Life Support	○

Cost: 6,152,640
Battle Value: 867
C3 BV: 80

Right Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator

1-3 4. Hand Actuator
5. Ferro-Fibrous
6. Ferro-Fibrous

1. Ferro-Fibrous
2. Roll Again

4-6 3. Roll Again
4. Roll Again
5. Roll Again
6. Roll Again

Right Torso
1. XL Engine
2. XL Engine

1-3 3. XL Engine
4. Ferro-Fibrous
5. Ferro-Fibrous
6. Ferro-Fibrous

1. Ferro-Fibrous
2. Ferro-Fibrous

4-6 3. Ferro-Fibrous
4. Ferro-Fibrous
5. Ferro-Fibrous
6. Ferro-Fibrous

Right Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Ferro-Fibrous
6. Ferro-Fibrous

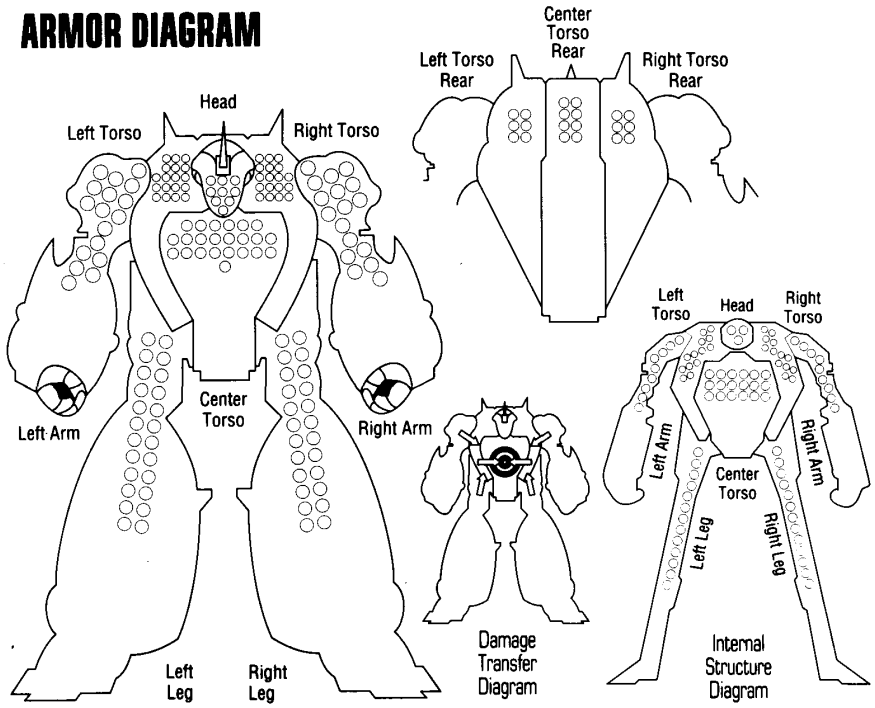
Heat Scale

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
09	
08	+1 Modifier to Fire
07	
06	
05	-1 Movement Points
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH is a Registered Trademark of FASA Corporation. Copyright 1999. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH®
BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Mech Data

Type: KTO-21 Kintaro
Movement Points:
Walking: 5
Running: 8
Jumping: 0

Tonnage: 55
Technology Base: 3060
Inner Sphere

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
2 ER Medium Lasers	RA	5	5	-	4	8	12
1 C3i	CT	0	0	-			
1 iNarc	LT	0	0	-	4	9	15
1 SRM 6	RT	4	2	-	3	6	9
1 SRM 6	LA	4	2	-	3	6	9

Ammo Type	Rounds
iNarc	12
SRM 6	30

Total Heat Sinks: 10 (20) Double
○○○○○○○○○○

Auto Eject
☐ Operational ☐ Disabled

Warrior Data

Name: _____
Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

Critical Hit Table

Left Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator

1-3
4. Hand Actuator
5. SRM 6
6. SRM 6

1. Ferro-Fibrous
2. Ferro-Fibrous

4-6
3. Ferro-Fibrous
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. Roll Again

Left Torso
1. iNarc
2. iNarc

1-3
3. iNarc
4. Ferro-Fibrous
5. Ferro-Fibrous
6. Ferro-Fibrous

1. Ferro-Fibrous
2. Ferro-Fibrous

4-6
3. Ferro-Fibrous
4. Ferro-Fibrous
5. Ferro-Fibrous
6. Ferro-Fibrous

Left Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Ferro-Fibrous
6. Ferro-Fibrous

Head
1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. Roll Again
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso
1. Engine
2. Engine

1-3
3. Engine
4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

1. Gyro
2. Engine

4-6
3. Engine
4. Engine
5. C3i
6. C3i

Engine Hits	○○○
Gyro Hits	○○
Sensor Hits	○○
Life Support	○

Cost: 6,551,283
Battle Value: 1,144
C3 BV: 111

Right Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator

1-3
4. Hand Actuator
5. ER Medium Laser
6. ER Medium Laser

1. Endo Steel
2. Endo Steel

4-6
3. Endo Steel
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Right Torso (Case)
1. SRM 6
2. SRM 6

1-3
3. Ammo (iNarc) 4
4. Ammo (iNarc) 4
5. Ammo (iNarc) 4
6. Ammo (SRM 6) 15

1. Ammo (SRM 6) 15
2. Endo Steel

4-6
3. Endo Steel
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. CASE

Right Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Endo Steel
6. Endo Steel

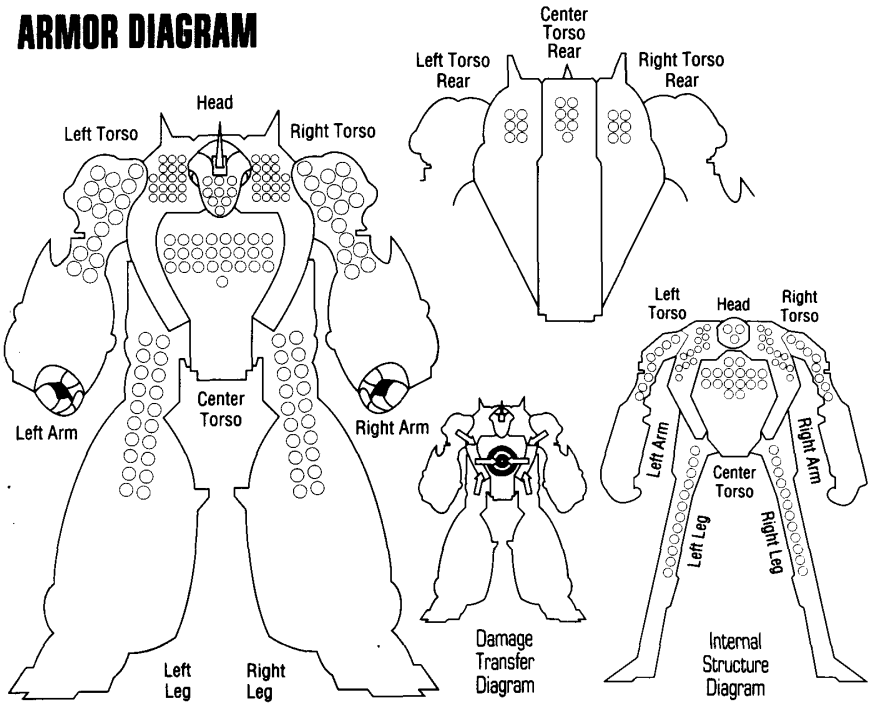
Heat Scale

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
09	
08	+1 Modifier to Fire
07	
06	
05	-1 Movement Points
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH is a Registered Trademark of FASA Corporation. Copyright 1999. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH®
BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Mech Data

Type: TSN-1C Tessen
Movement Points:
Walking: 6
Running: 9
Jumping: 0
Tonnage: 50
Technology Base: 3060
Inner Sphere

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 ER PPC	RA	15	10	-	7	14	23
1 Medium Pulse Laser	RA	4	6	-	2	4	6
1 C3i	CT	0	0	-			
1 TAG	H	0	0	-	5	9	15
1 iNarc	LA	0	0	-	4	9	15

Ammo Type	Rounds
iNarc	16

Total Heat Sinks: 11 (22) Double
○○○○○○○○○○ ○

Auto Eject
☐ Operational ☐ Disabled

Warrior Data

Name: _____
Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

Critical Hit Table

Left Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. iNarc
5. iNarc
6. iNarc

1. Ammo (iNarc) 4
2. Ammo (iNarc) 4
3. Ammo (iNarc) 4
4. Ammo (iNarc) 4
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Left Torso (Case)
1. XL Engine
2. XL Engine
3. XL Engine
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. Endo Steel

1. Endo Steel
2. Endo Steel
3. Endo Steel
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. CASE

Left Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Head
1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. TAG
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso
1. XL Engine
2. XL Engine
3. XL Engine
4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

1. Gyro
2. XL Engine
3. XL Engine
4. XL Engine
5. C3i
6. C3i

Engine Hits ○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Cost: 10,824,000
Battle Value: 989
C3 BV: 123

Right Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. ER PPC
5. ER PPC
6. ER PPC

1. Medium Pulse Laser
2. Ferro-Fibrous
3. Ferro-Fibrous
4. Ferro-Fibrous
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Right Torso
1. XL Engine
2. XL Engine
3. XL Engine
4. Ferro-Fibrous
5. Ferro-Fibrous
6. Ferro-Fibrous

1. Ferro-Fibrous
2. Ferro-Fibrous
3. Ferro-Fibrous
4. Ferro-Fibrous
5. Ferro-Fibrous
6. Ferro-Fibrous

Right Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Ferro-Fibrous
6. Ferro-Fibrous

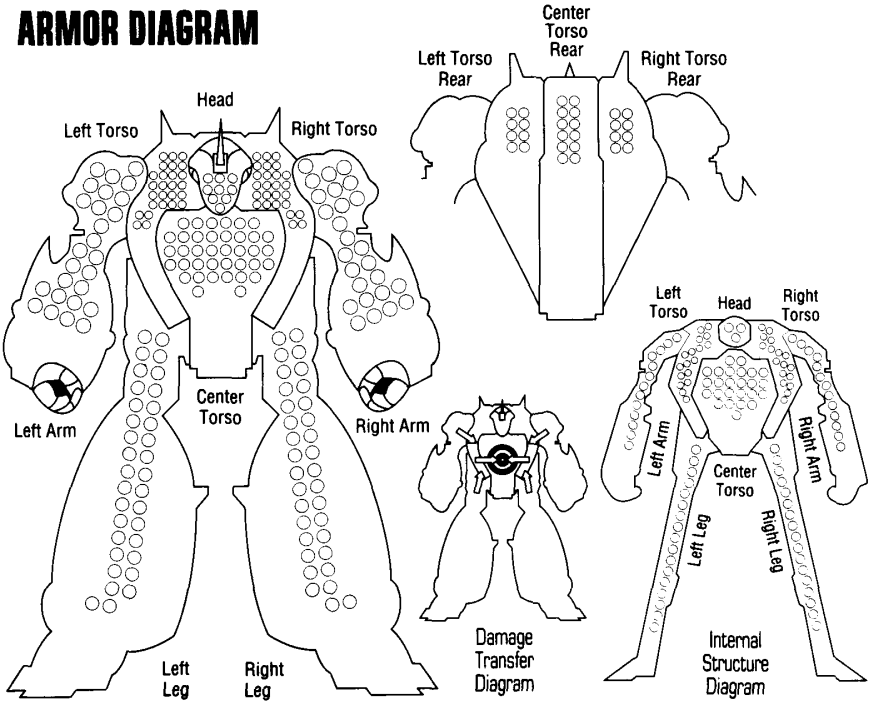
Heat Scale

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
09	
08	+1 Modifier to Fire
07	
06	
05	-1 Movement Points
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH is a Registered Trademark of FASA Corporation. Copyright 1999. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH
BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Mech Data

Type: THG-12E Thug
Movement Points:
Walking: 4
Running: 6
Jumping: 0

Tonnage: 80
Technology Base: 3060
Inner Sphere

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 ER PPC	RA	15	10	-	7	14	23
1 ER PPC	LA	15	10	-	7	14	23
1 SRM 6	LT	4	2	-	3	6	9
1 SRM 6	RT	4	2	-	3	6	9
1 C3i	CT	0	0	-			

Ammo Type	Rounds
SRM 6	15

Total Heat Sinks: 17 (34) Double
○○○○○○○○○○ ○○○○○○○

Auto Eject
☐ Operational ☐ Disabled

Warrior Data

Name: _____
Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

Heat Scale

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
09	
08	+1 Modifier to Fire
07	
06	
05	-1 Movement Points
04	
03	
02	
01	
00	

Critical Hit Table

Left Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

1. Double Heat Sink
2. ER PPC
3. ER PPC
4. ER PPC
5. Roll Again
6. Roll Again

Left Torso
1. Double Heat Sink
2. Double Heat Sink
3. Double Heat Sink
4. SRM 6
5. SRM 6
6. Endo Steel

1. Endo Steel
2. Endo Steel
3. Endo Steel
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Left Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Head
1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. Endo Steel
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso
1. Engine
2. Engine
3. Engine
4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

1. Gyro
2. Engine
3. Engine
4. Engine
5. C3i
6. C3i

Engine Hits ○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Cost: 9,974,641
Battle Value: 1,476
C3 BV: 202

Right Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

1. Double Heat Sink
2. ER PPC
3. ER PPC
4. ER PPC
5. Roll Again
6. Roll Again

Right Torso (CASE)
1. Double Heat Sink
2. Double Heat Sink
3. Double Heat Sink
4. Double Heat Sink
5. Double Heat Sink
6. Double Heat Sink

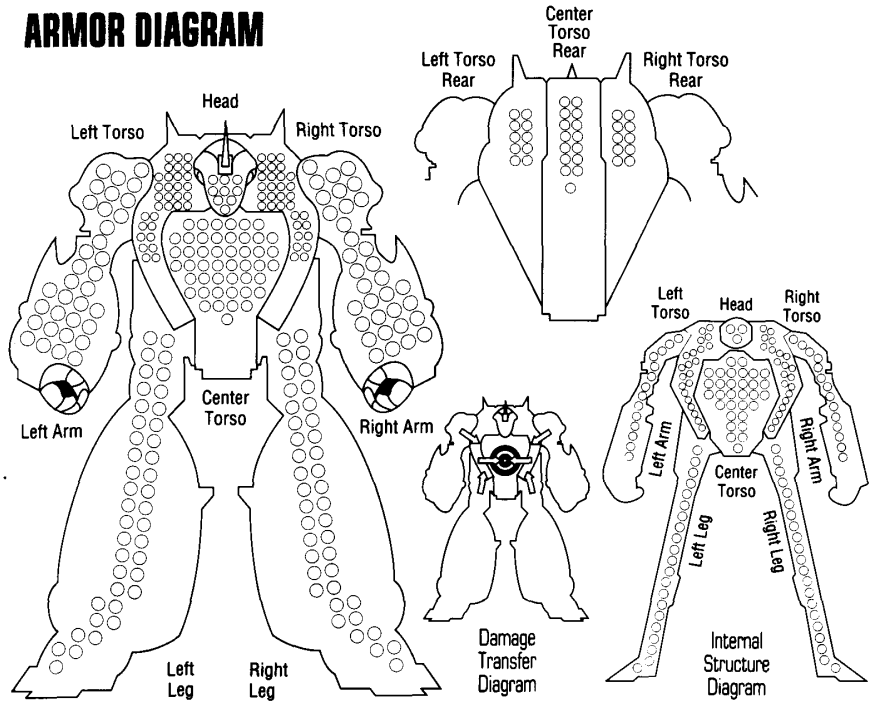
1. SRM 6
2. SRM 6
3. Ammo (SRM 6) 15
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. CASE

Right Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Endo Steel
6. Endo Steel

BATTLETECH is a Registered Trademark of FASA Corporation. Copyright 1999. Permission to photocopy for personal use.

BATTLETECH®
BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Mech Data

Type: VQR-2A Vanquisher
Movement Points:
Walking: 3
Running: 5
Jumping: 0
Tonnage: 100
Technology Base: 3060
Inner Sphere

Weapons Inventory

Type	Location	Heat	Damage	Min.	Short	Med.	Long
1 Light Gauss Rifle	RA	1	8	3	8	17	25
1 Light Gauss Rifle	LA	1	8	3	8	17	25
1 ER Large Laser	RT	12	8	-	7	14	19
1 ER Large Laser	LT	12	8	-	7	14	19
1 ER Medium Laser	LT	5	5	-	4	8	12
1 ER Medium Laser	RT	5	5	-	4	8	12
1 ER Medium Laser	H	5	5	-	4	8	12
1C3i	CT	0	0	-			

Ammo Type	Rounds
Light Gauss Rifle	64

Total Heat Sinks: 16 (32) Double
○○○○○○○○○○ ○○○○○○

Auto Eject
☐ Operational ☐ Disabled

Warrior Data

Name: _____
Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead

Heat Scale

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	
20	-4 Movement Points
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to fire
12	
11	
10	-2 Movement Points
09	
08	+1 Modifier to Fire
07	
06	
05	-1 Movement Points
04	
03	
02	
01	
00	

Critical Hit Table

Left Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Double Heat Sink
4. Double Heat Sink
5. Double Heat Sink
6. Light Gauss Rifle

1. Light Gauss Rifle
2. Light Gauss Rifle
3. Light Gauss Rifle
4. Light Gauss Rifle
5. Ammo (Lt. Gauss) 16
6. Ammo (Lt. Gauss) 16

Left Torso (Case)
1. Double Heat Sink
2. Double Heat Sink
3. Double Heat Sink
4. ER Large Laser
5. ER Large Laser
6. ER Medium Laser

1. Endo Steel
2. Endo Steel
3. Endo Steel
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. CASE

Left Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Endo Steel
6. Endo Steel

Head
1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. ER Medium Laser
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso
1. Engine
2. Engine
3. Engine
4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

1. Gyro
2. Engine
3. Engine
4. Engine
5. C3i
6. C3i

Engine Hits	○○○
Gyro Hits	○○
Sensor Hits	○○
Life Support	○

Cost:	12,422,000
Battle Value:	1,858
C3 BV:	291

Right Arm
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Double Heat Sink
4. Double Heat Sink
5. Double Heat Sink
6. Light Gauss Rifle

1. Light Gauss Rifle
2. Light Gauss Rifle
3. Light Gauss Rifle
4. Light Gauss Rifle
5. Ammo (Lt. Gauss) 16
6. Ammo (Lt. Gauss) 16

Right Torso (Case)
1. Double Heat Sink
2. Double Heat Sink
3. Double Heat Sink
4. ER Large Laser
5. ER Large Laser
6. ER Medium Laser

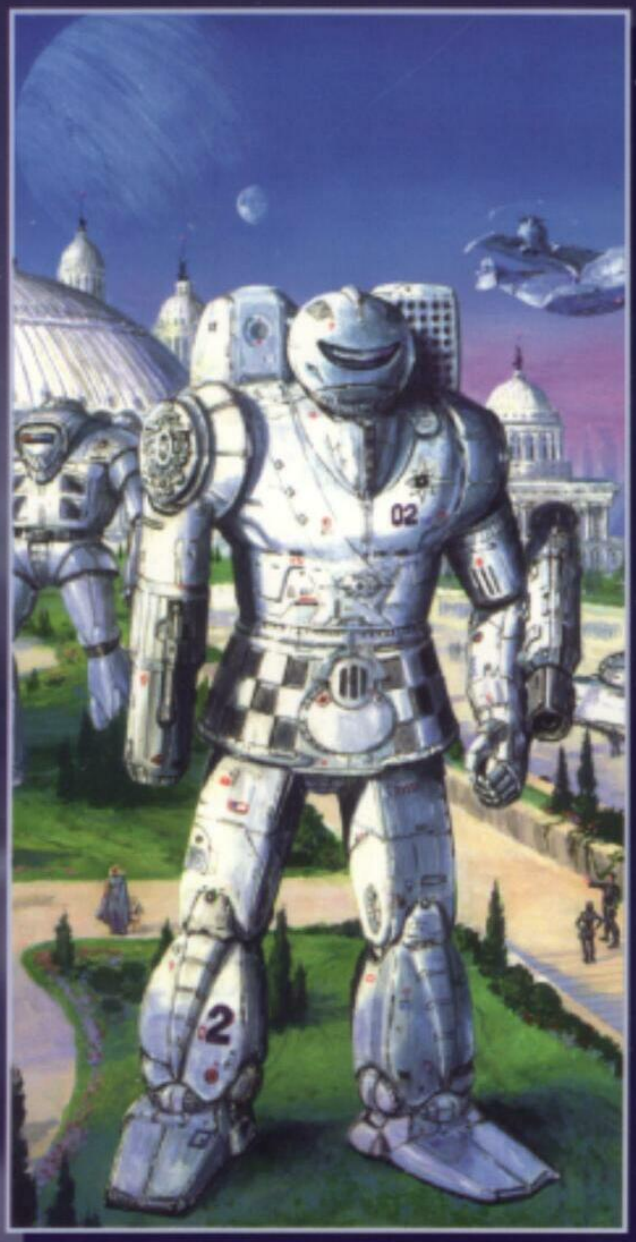
1. Endo Steel
2. Endo Steel
3. Endo Steel
4. Endo Steel
5. Endo Steel
6. CASE

Right Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. Endo Steel
6. Endo Steel

BATTLETECH is a Registered Trademark of FASA Corporation. Copyright 1999. Permission to photocopy for personal use.

•FIN•

COMSTAR GUARDS THE ENTIRE KNOWLEDGE OF MANKIND.



KNOWLEDGE IS POWER. POWER CORRUPTS.

To maintain their monopoly on the flow of information and technology across the vast reaches of space, the powerful organization known as ComStar waged a hidden war of assassination, sabotage and terrorism for more than two hundred years. Now, the Star League has been resurrected and ComStar will play a pivotal role in its continued survival ... or its ultimate downfall.

BattleTech Field Manual: ComStar **describes the military doctrine, traditions, tactics and battle histories of ComStar's military division, the Com Guards, and the Word of Blake splinter group. This book also provides complete information on the Free Rasalhague Republic and units of the new Star League, including the Eridani Light Horse and Clan Nova Cat, plus new equipment and 'Mechs® unique to ComStar.**

FOR USE WITH BATTLETECH® & MECHWARRIOR®

FASA CORPORATION

FOR USE WITH

BATTLETECH® & MECHWARRIOR®

BATTLETECH®, 'MECH® and MECHWARRIOR® are Registered Trademarks of FASA Corporation.
BATTLETECH FIELD MANUAL: COMSTAR™ is a Trademark of FASA Corporation.
Copyright © 1999 FASA Corporation. All Rights Reserved. Printed in the USA.

52000
9 781555 603656
ISBN#1-55560-365-3 $20.00

КОМСТАР ХРАНИТ ЗНАНИЯ ВСЕГО ЧЕЛОВЕЧЕСТВА
ЗНАНИЕ – ЭТО СИЛА.
СИЛА РАЗВРАЩАЕТ.

Чтобы сохранить свою монополию на распространение информации и технологии по необъятным просторам космоса, мощная организация, известная как КомСтар, более 200 лет вела необъявленную войну, используя для этого покушения, саботаж и террор. Сейчас, когда Звёздная Лига была восстановлена, КомСтар сыграет в ней ключевую роль, обеспечив выживаемость Лиги... или её окончательное падение.

Полевое Руководство BattleTech: КомСтар описывает военную доктрину, традиции, тактику и боевые истории военных дивизионов КомСтара, а также КомГвардии и группы раскольников – «Слова Блейка». Эта книга даёт также полную информацию и по Свободной Расалхагской республике, и по подразделениям новой Звёздной Лиги, включая «Лёгкую кавалерию Эридана» и Клан Нова Кота, плюс новое оборудование и Мехи, уникальные для КомСтара.